
M!
GAMES



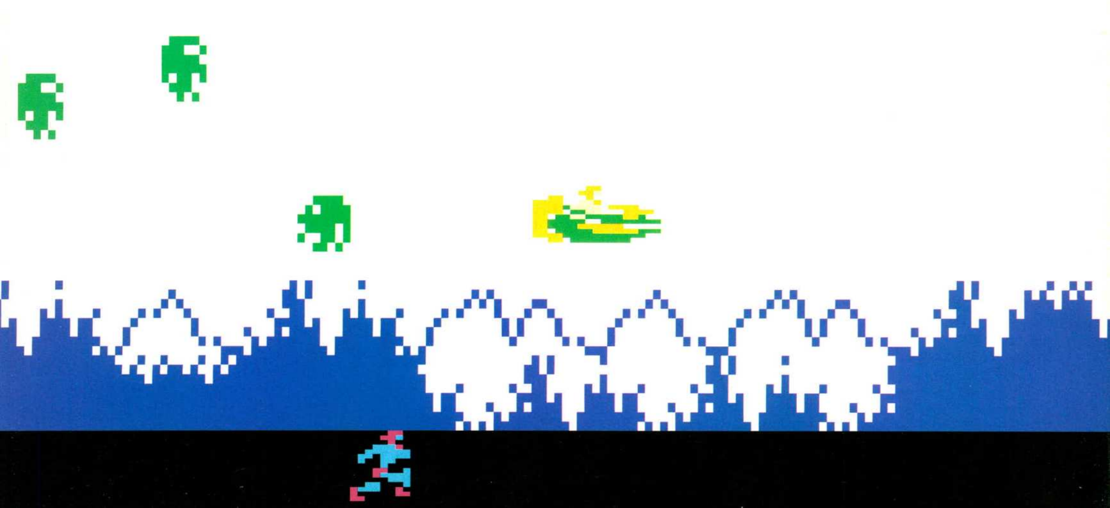
Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 65.

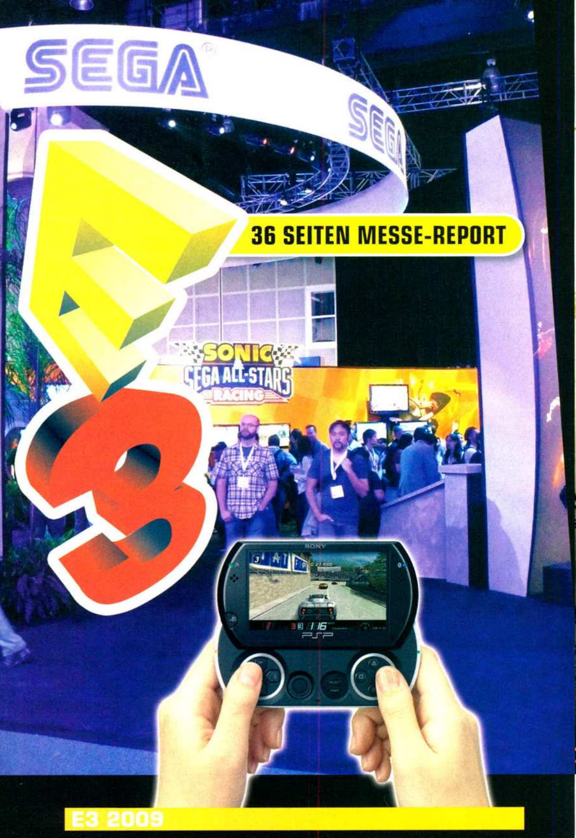
Aus Alt mach Neu

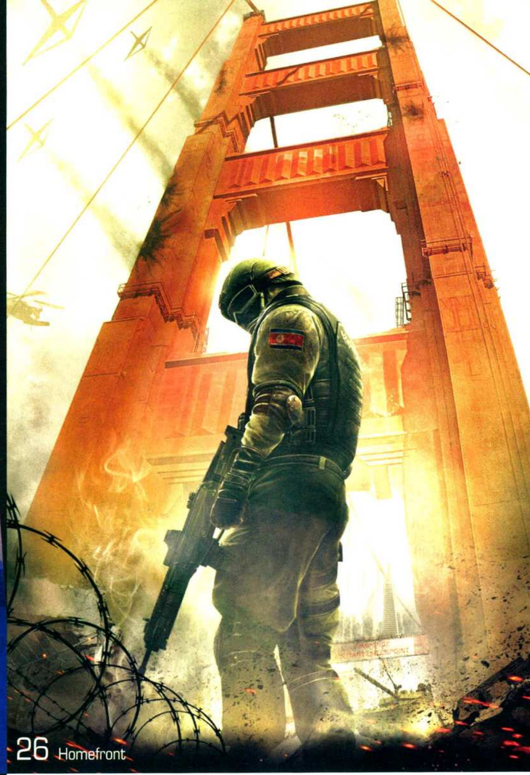
"Technik-Revolution" – so steht es in großen Lettern auf der Titelseite. Solch eine Umwälzung findet normalerweise beim Wechsel von einer Konsolen-Generation zur nächsten statt. Nimmt man die bisherige Hardware-Geschichte als Maßstab, dann wäre es bald an der Zeit für eine Wachablösung der Xbox 360; schließlich erschien Microsofts HD-Vorreiter bereits 2005 und nach durchschnittlich etwa fünf Jahren wurde bislang die nächste Generation eingeläutet. Die diesjährige E3-Messe hätte dafür die ideale Plattform sein können, durch die Rückbesinnung auf den Glamour früherer Tage war weitreichendes Medienecho schon im Vorfeld gewiss.

Aber: Weder Microsoft noch Sony oder Nintendo dachten daran, eine neue Konsolen-Ära einzuläuten. Und doch wurde diese Messe von revolutionärer Technik beherrscht: Allen voran Project Natal, Microsofts Vision künftiger Steuerungstechnik, die durch Motion Capturing den Körper zum Controller erhebt (siehe Seite 20). Nintendo verfeinert mit Wii Motion Plus seine Bewegungserkennung und fügt mit dem Vitality Sensor ein Zubehör hinzu, das als Pulsmesser den Millionen Fitness-Fans beim gezielteren Training hilft und die Fantasie cleverer Entwickler beflügelt (siehe Seite 32). Und Sony? Auch der PlayStation-Konzern hat ein Steuerungskonzept in petto, das zwar nicht wie Project Natal ohne Kontrollinstrumente in den Händen auskommt, aber immerhin die größte Eingabegenauigkeit verspricht (siehe Seite 14).

Ob die Entwicklung hin zu einer aktiven Steuerung gut oder schlecht ist, muss jeder für sich entscheiden. Viel entscheidender: Diese Technik funktioniert mit den aktuellen Konsolen, ein kostspieliger Wechsel zu einer neuen Hardware ist nicht notwendig. Wer Project Natal live erlebt hat, wird zustimmen, dass es einen solchen Fortschritt innerhalb einer Geräte-Generation nie zuvor gegeben hat. Und er wird auch zustimmen, dass es ein faszinierendes Erlebnis war – Ausprobieren dringend empfohlen! Ebenso Fakt ist, dass weder Microsoft noch Sony aktuell vorhaben, die Bewegungssteuerung zum Standard zu machen. Vielmehr soll sie unbekannte Spieldimensionen öffnen, vielleicht sogar Wege für neue Genres bereiten, ohne Xbox-360- und PS3-Pad zu ersetzen. Als verspielte und neugierige Zeitgenossen können wir es kaum erwarten! Wie steht Ihr dazu? Schreibt uns unter leserpost@maniac.de






26 Homefront

E3 2009

NACHRICHTEN

SPIELE-TEST

NACHSPIEL



56 Call of Juarez: Bound in Blood



67 Ghostbusters



74 Traumfigur dank Konsole

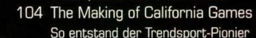
ONLINE

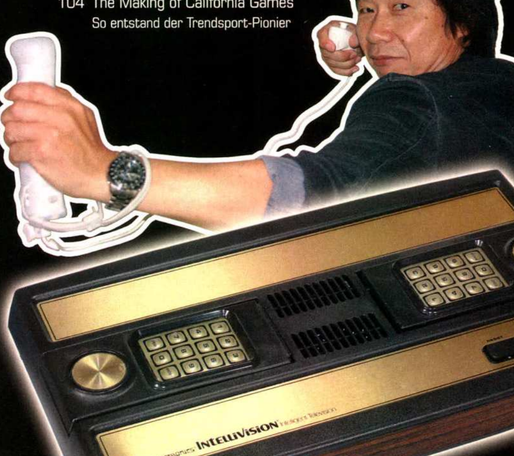
IMPORT

TECHNIK

RUBRIKEN

EXTENDED





NACHRICHTEN

Demonstration für Video- und Computerspiele(r)



KARLSRUHE • Am 5. Juni fand in Baden-Württemberg eine 'Demonstration für Jugendkultur' statt. Dem kurzfristigen Aufruf des Initiators Norman Schlorke folgten laut Polizeiangaben rund 400 Menschen, die mit der Parole "Wir sind hier, wir sind laut, weil ihr uns die Spiele klaut!" friedlich durch die Fußgängerzone marschierten. Mit dieser Aktion wollten die Teilnehmer auf die zuletzt in Karlsruhe abgesagte E-Sport-Veranstaltung 'Intel Friday Night Games' aufmerksam machen. Der Veranstalter Turtle Entertainment zog die Notbremse in einem kommunalpolitischen Streit, bei dem sich die CDU/CSU-Fraktion des Stadtrates gegen den Bürgermeister stellte, der für ein Verbot des E-Sport-Treffens keine Rechtsgrundlage gesehen hatte.

Der Bundestagsabgeordnete Jörg Tauss – Sprecher für Bildung, Forschung und Medien der SPD-Bundestagsfraktion – meldete sich nach der Demonstration zu Wort: "Die meisten Innenminister haben verlangt, Computerspiele mit Gewaltanteilen zu verbieten – Herstellung sowie Verbreitung. Das zeigt, diese Leute haben keine Ahnung, es ist Primitivpopulismus. (...) Ich habe schon 'Counter-Strike' gespielt, aber noch keinen von der anderen Partei ermordet." *mh*

Schlagabtausch zwischen Epic und Crytek

USA/FRANKFURT • Tim Sweeney, Gründer von Epic Games, kritisierte jüngst die CryEngine 3 des Frankfurter Studios Crytek, die für ihn mittlerweile die wichtigste Konkurrenz darstellt. Der Vorwurf: Die Engine sei auf Highend-PCs zwar leistungsstärker als die hauseigene Unreal Engine 3, wohl aber nicht auf Standard-PCs oder Konsolen. "Wenn man den Weg von Crytek geht, kann man uns in einigen Grafikbereichen schlagen – aber auf Kosten des größeren Marktes", stänkerte Sweeny. Crytek-Chef Cevat Yerli konterte, dass Sweeney nicht auf dem aktuellen Stand sei. Die auf der Games Developers Conference gezeigte CryEngine 3 sei sowohl auf PC als auch auf Konsole absolut konkurrenzfähig – und viel fortschrittlicher als die zweite Revision. Zudem sei "Gears of War" technisch weniger anspruchsvoll als die Crytek-Titel "Crysis" und "Crysis Warhead", konnte sich Yerli eine Retourkutsche nicht verkeifen. *pu*



Duell der Grafik-Engines: Die deutsche CryEngine 3 (Techdemo im Bild) wird derzeit als einzige Konkurrenz zur Unreal Engine 3 gesehen.

Zitat des Monats



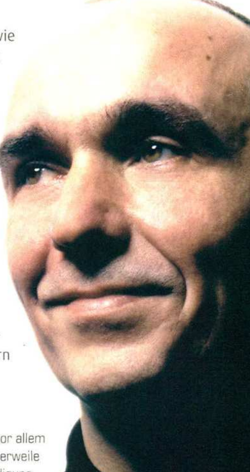
"Wenn es um virtuelle Gewalt geht, denken wir immer daran, welche Inhalte die Spieler wünschen – anstatt Brutalität nur um ihrer selbst Willen einzubauen."
Hideki Kamiya, Game Director von "Bayonetta" bei Platinum Games

Mehr Macht für Molyneux

EUROPA • Die Beförderung fand schon im März statt, wurde aber erst jetzt bekannt: Der britische Star-Entwickler Peter Molyneux (u.a. "Populous", "Fable") ist nicht mehr nur Creative Director seiner eigenen Firma Lionhead, sondern künftig auch für alle anderen europäischen Game Studios von Microsoft zuständig. Konkret bedeutet diese Beförderung, dass Molyneux unter anderem die Ausrichtung des kreativen Outputs von Rare mitbestimmt – angesichts wenig spannender Projekte der ehemaligen Nintendo-Hitlieferanten wie "Banjo-Kazooie: Schraube locker" kann das nicht verkehrt sein.

Molyneux jedoch lobte die Entwicklerkollegen: "Die Designer bei Rare und anderen europäischen Studios sind hochintelligente und kreative Köpfe – ich werde von ihnen so viel lernen können wie sie von mir. Zu Nintendo-Zeiten musste Rare sehr verschwiegen agieren – ich möchte, dass sie das nötige Selbstvertrauen entwickeln, der Welt mitzuteilen, an welchen Dingen sie gerade arbeiten."

Seine eigenen Lionhead-Projekte wird er dennoch nicht vernachlässigen: Zum einen bleibt er weiter in seinem alten Büro, zum anderen twitterte er kürzlich, dass er sich auch in Zukunft intensiv um sein Project-Natal-Wunderkind Milo kümmern werde. *us*



NEWS-TICKER »

+++ Fan-Protest: Die E3-Ankündigung des Zombie-Shooters "Left 4 Dead 2" für Xbox 360 und PC hat vor allem im Computerspieler-Lager nicht nur für Freude gesorgt. Die Steam-Gruppe 'L4D2boycott' zählt mittlerweile mehr als 30.000 enttäuschte Fans, die sich von Entwickler Valve wegen der "Left 4 Dead 2"-Ankündigung

Spielebranche erobert Bayerischen Landtag

MÜNCHEN • Die Diskussion um Computer- und Videospiele und deren Auswirkung ist seit dem Vorfall in Winnenden neu entfacht. Einfache Antworten sind im Wahljahr gefragt wie nie, weshalb auf der kürzlich abgehaltenen Innenministerkonferenz beschlossen wurde, noch vor der Bundestagswahl im Herbst ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot für besonders gewalthaltige Spiele durchsetzen zu wollen. Dass es das bereits seit Jahren gibt, ignorierten die Minister.

Damit auch die politischen Entscheider in ihrer Medienkompetenz gestärkt werden, fand am 17. Juni in München erstmals ein "Parlamentarischer Spieleabend" statt. Partner dieser Veranstaltung waren das Cluster audiovisuelle Medien (CAM), der Münchener Verein Videospielkultur (VSK) sowie die Branchenverbände G.A.M.E. und BIU.

Informative Vorträge

Gegen 19.30 Uhr eröffnete André Horn, Vorstandsvorsitzender des VSK, den Abend mit einer Einführung in die Welt der Spiele. Im Mittelpunkt stand ein Überblick über den Markt sowie die unterschiedlichen Genres und Plattformen. Es folgte ein aufschlussreicher Vortrag zur Arbeitsweise der USK und zum System der Alterskennzeichnungen von Jürgen Hilse, dem ständigen Vertreter der obersten Landesjugendbehörden bei der USK. Abschließend sprach Prof. Dr. Elisabeth André vom Lehrstuhl für Multimedia-Konzepte und Anwendungen der Universität Augsburg zum Thema "Computerspiele für soziales und kulturelles Training – Wie entsteht ein Spiel?"

Spiel ab!

Den Kern des Abends bildete ein umfangreiches Angebot von 65 Spielen, bei dem alle Mitglieder des Bayerischen Landtags aufgefordert waren, selbst Hand anzulegen und eigene Erfahrungen mit dem Medium zu sammeln, was von Gamern immer wieder gefordert wird.

Von den 187 geladenen Parlamentariern waren immerhin rund 30 erschienen und versuchten sich an familientauglichen Titeln wie "Wii Sports", SingStar" oder "Guitar Hero". Mit "Halo 3", "GTA IV", "BioShock" und dem deutschen PC-Shooter "Crysis" standen auch 'umstrittene' Spiele bereit. Online- und Handyspiele sowie Software bayerischer Entwicklerstudios rundeten das breit gefächerte Angebot ab.



Im Münchner Maximilianeum trafen sich Politiker, Branchenvertreter und Presse.

Miteinander sprechen

Neben Erfahrungen aus erster Hand setzte die Veranstaltung auf Gespräche mit Spiele-Entwicklern und Vertretern namhafter Hersteller, um über gesellschaftspolitisch strittige Werke zu diskutieren. "Veranstaltungen wie der parlamentarische Spieleabend tragen maßgeblich zur Aufklärung und Anerkennung von Computer- und Videospielen als Kulturgut bei", betonte Hendrik Lesser, Geschäftsführer des VSK. "Gerade politische Entscheider, die diesem Medium meist noch kritisch gegenüberstehen, können hier persönliche Eindrücke sammeln, die positiven Aspekte der Spiele wie Kunst, Unterhaltung, Lernförderung und Weiterbildung selbst erfahren und in die öffentliche Wahrnehmung rücken." Bis zur vollständigen Akzeptanz des Mediums wird jedoch noch einige Zeit ins Land ziehen. *mh*





Oberes Bild: CSU-Minister Eberhard Sinner spielte medienwirksam "Guitar Hero".
Unteres Bild: Diverse Wii-Spiele zauberten ein Lächeln auf die Gesichter der Gäste.



Kommentar von Michael Herde

Ich war im Vorfeld ziemlich angetan vom Konzept der Veranstaltung und wünschte mir, dass dieses Beispiel auch in anderen Bundesländern Schule macht. Den Abend verließ ich nach zahlreichen Gesprächen mit gemischten Gefühlen: Die Idee ist gut, die Umsetzung verbesserungsfähig. Denn kaum ein Unternehmen hatte den Mumm oder das Interesse, heikle Spiele wie das spielbare "GTA IV" zu präsentieren. Die Reaktionen darauf waren enttäuscht bis positiv: "Ach, das ist dieses berüchtigte Spiel? Das ist ja harmlos!" meinte einer, ein anderer verdrosch genüsslich Zivilisten. Der Repräsentant von Activision erklärte mir auf Anfrage, dass Spiele wie "Call of Duty" oder "World of Warcraft" in einem solchen Rahmen vorzuführen keinen Sinn habe. EA sah das anders, allerdings interessierte sich kaum jemand für deren "Crysis". Die meisten vergnügten sich mit der geballten "Mario"-Offensive oder trällerten bei "SingStar" - das geht für mich am Thema vorbei, demonstrierte aber die Bandbreite und das grundsätzliche Vergnügen am Spiel. Einen faden Beigeschmack hinterließ die Tatsache, dass sich einige Politiker medienwirksam inszenierten, ehe sie nach einem Abstecher ans Buffet nach Hause gingen. Dafür erwies sich Jürgen Hilse von der USK als sachkundiger Gesprächspartner.



Kommentar von Philip Ulc

Die Politik-Prominenz fehlte am 'Parlamentarischen Spieleabend' - was mich nicht wundert. Die Gefahr, sich öffentlich bloßstellen zu lassen, ist schließlich groß. Dadurch kann auch diese Veranstaltung nichts zu einer nachhaltigen Diskussion über möglicherweise problematische Videospiele beitragen. Denn dass Videospiele einen Boom erleben, Milliardenumsätze erzielen und letztlich Steuergelder abwerfen, darin waren sich alle Beteiligten an diesem Abend einig. Darum geht es aber nicht: Diejenigen, die sich an Videospielen stören, plädieren für einen besseren oder zumindest anderen Jugendschutz. Die Kritiker reiben sich an den fünf Prozent der Spiele, die eine 'ab 18'-Freigabe erhalten und womöglich gar nicht erst erscheinen sollen. Genau hier sollte der Dialog ansetzen, der bei einem solchen Spieleabend nicht stattfinden wird - schlicht, weil man sich nicht auf gleicher Diskussionsebene trifft. Schade, dass Politiker nicht ihre Pflicht wahrgenommen haben, aufzustehen und kritische Fragen zu stellen. Schade auch, dass diese Veranstaltung dann doch nur ein gegenseitiges Schulterklopfen der Branche war.

und des versprochenen, aber nicht gelieferten Zusatzinhalts für den Erstling betrogen fühlen. +++ Spartanischer Bonus: Im PSP-Prügler "Soulcalibur: Broken Destiny" kämpft "God of War"-Metzelmeister Kratos mit. +++ Abstieg: Phil Harrison, ehemaliger Chef der Sony Worldwide Studios, ist nicht länger Atari-Präsident, bleibt dem Unternehmen aber als 'Non-Executive Director' erhalten. +++ Landratten, ahoi! Die "Turok"-Macher Propaganda Games arbeiten am "Fluch der Karibik"-Rollenspiel "Armada of the Damned". +++



Games Academy on Tour

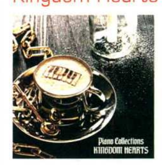


DEUTSCHLAND • Regelmäßig lädt die Games Academy zum Tag der offenen Tür, um Interessierten den Einstieg in die Games-Branche zu erleichtern. Doch die renommierte Ausbildungseinrichtung sitzt in Berlin und Frankfurt, was für manche eine weite Anreise bedeutet. Frei nach dem Motto "Wenn der Berg nicht zum Propheten kommt, geht der Prophet eben zum Berg" starten die Vertreter der Games Academy im Juli eine Informationstour. Eine Woche dauert die Reise durch Deutschland und Österreich, wo das Ausbildungsangebot in fünf Städten vorgestellt wird. Jeweils von 18-20 Uhr können sich Branchen-Interessierte über die Akademie und deren Studiengänge informieren. An folgenden Standorten macht die mobile Truppe halt:
Hamburg (06.07.09) bei der Bigpoint GmbH (max. 50 Plätze), Mülheim an der Ruhr (07.07.2009) in der Games Factory Ruhr (max. 80 Plätze), Karlsruhe (08.07.2009), München (09.07.2009) und Wien (10.07.2009) im Mediatower (max. 100 Plätze).

Die Teilnahme ist kostenlos, die Plätze sind jedoch begrenzt. Daher ist eine Anmeldung Voraussetzung für die Teilnahme: Schickt eine E-Mail unter Angabe Eures Namens und des Standortes an die Ansprechpartnerin Madlen Piede (madlen.piede@games-academy.de). *mh*

Soundtrack-Corner – ausgewählte Spielmusik

Kingdom Hearts Piano Collection (Y. Shimomura)



Frau Shimomura komponiert nicht nur fleißig am Soundtrack für "Final Fantasy XIII" – nebenbei hat sie die Zeit gefunden, gemeinsam mit Sachiko Miyano und Natsumi Kameoka an einem Piano-Album der "Kingdom Hearts"-Reihe zu arbeiten. Während die Arrangements zumeist gefallen, ist die Auswahl der Stücke enttäuschend – kaum einer der gelungenen Kampf-Tracks findet sich auf dem Album, die Piano Collection bietet vor allem Charakterthemen. Mit zwölf Stücken und einer Laufzeit von 45 Minuten ist das Album zudem kurz ausgefallen. Shimomura-Fans holen sich lieber die famose Orchester-CD "Drammatica". *tn*

7th Dragon OST (Yuzo Koshiro)



Für den Soundtrack zu Segas tollem, bisher aber nicht für den Westen angekündigten DS-Rollenspiel "7th Dragon" hat sich Altmeister Yuzo Koshiro etwas einfallen lassen: Anstatt wie die Kollegen mit orchestralem Pomp zu komponieren, schrieb er die Musik für den NES-Soundchip und erarbeitete davon ausgehend arrangierte Versionen. Auf dem vier CDs starken Soundtrack findet Ihr nun jedes Stück in zwei Fassungen: einmal die Chip-Version, einmal die arrangierte. Und das Tolle dabei ist: In beiden Fassungen kann die Musik mit ihrem ganz eigenen Charme überzeugen. *tn*

Living Games Festival

BOCHUM • Ende Mai fand im Ruhrpott das zweite Living Games Festival statt. Reines Zocken spielte in der Jahrhunderthalle die zweite Geige – Veranstalter Aruba, der auch den Deutschen Entwicklerpreis und den Kongress Quo-Vadis ausrichtet, sieht sich als Aufklärer. Dessen Ziele sind die Akzeptanz von Spielen in der Gesellschaft, die Nachwuchsförderung und die Vernetzung der Branche.

So fanden in Bochum vier Tage lang Vorträge und Workshops statt, wie Charaktere gezeichnet werden, Musik für Spiele gemacht wird und spannende Storys entstehen. Ein Gewinn war das Festival für alle jene, die den Einstieg in die Branche planen: Die private Mediadesign-Hochschule MD.H, eines der wenigen Institute, das Game Designer ausbildet, stellte Berufsbilder vor; Studenten zeigten Projekte und ließen in Quelltexte blicken. Wer wollte, konnte dem Künstler Rob Leuchtenberger beim Entstehen von Zeichnungen über die Schulter schauen.

Der Digitale Kultur e.V. gab einen interessanten Einblick in die Demoszene, der Verein GameParents.de klärte Eltern und Pädagogen über Chancen und Gefahren des Medienzeitalters auf. Freilich gab es auch Konsolen-Ecken, bei denen "Guitar Hero", "Need for Speed" & Co. zum Zocken einluden.

Die unvermeidliche Gewalt-Diskussion wurde wohltuend sachlich geführt durch Branchen-Veteranen wie Thomas Friedmann von Funatics ("Die Siedler"). Wohl auch, weil im zweiten Jahr die Besucherzahl nur mäßig (auf gut 500) gesteigert wurde, sehen die Veranstalter die Entwicklung ihres Kulturfestivals als langfristiges Projekt. *rm*









Die Bochumer Jahrhunderthalle bot Gamern, Entwicklern und Grafikern ein Forum zum gegenseitigen Kennenlernen und (Podiums-)Diskutieren.

TERMINKALENDER AUGUST BIS OKTOBER

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
31.7.-2.8.	Games Convention Online	Leipzig	Spielemesse rund um Online- und Mobil-Spiele	www.gamesconvention.com
3.-7.8.	Siggraph 2009	New Orleans	Internationale Tagung und Ausstellung zum Thema Computergrafik	www.siggraph.org/s2009
17.-19.8.	Game Dev. Conf. Europe 2009	Köln	Messe für Spiele-Entwickler	www.gdceurope.com
20.-22.8.	gamescom	Köln	Videospiel-Messe	www.gamescom.de
18.- 20.9.	Connichi 2009	Kassel	Manga-, Anime- & Cosplay-Convention	www.connichi.de

Was nicht tragbar ist, wird tragbar gemacht

WISCONSIN • Benjamin Heckendorn aus Verona (Wisconsin, USA) baut seit 2000 alte wie neue Spielkonsolen zu Handhelds um. Zuerst war das eine reine Freizeitbeschäftigung, doch die Nachfrage stieg derart schnell an, dass Heckendorn sein Hobby zum Beruf machte. 'Ben Heck' schaffte es damit sogar in große US-Magazine wie Wired oder Popular Science. Doch wer eines seiner Geräte kaufen will, muss tief in die Tasche greifen: Die Preise reichen von wenigen hundert US-Dollar für eine tragbare Atari-Konsole bis zu mehreren tausend US-Dollar für eine umgebaute Xbox 360. Weniger betuchte, dafür handwerklich begabte Handheld-Liebhaber hingegen greifen seit Februar 2005 auf sein Buch "Hacking Videogame Consoles" zurück, in dem Ihr Schritt für Schritt nachlesen könnt, wie aus Atari VCS, NES, SNES oder PSone ein Handheld wird. Entsprechende, CNC-gefräste Gehäuse und Einzelteile können über seine Webseite http://benheck.com bestellt werden. Zu Bens jüngsten Projekten zählen ein C64-Laptop, an dem der Bastler jahrelang tüftelte, weil er sich immer wieder von anderen Projekten ablenken ließ, sowie einige Xbox-360-Laptops, unter denen sogar eine Special Edition für THQs "Darksiders" ist (siehe Bildreihe rechts). Wir haben mit dem Berufsbastler gesprochen. *bk*

M! Games: Dein erstes Projekt war das VCSp im Jahr 2000. Wie bist Du auf die Idee gekommen, aus dem Atari VCS ein Handheld zu machen?

Heckendorn: Das System erschien mir sehr simpel – einfach weil es alt war. Außerdem ist es klein, verbraucht wenig Strom und ich konnte mich beim Modulport um das Umlöten unzähliger Kabel drücken.

Wie viel Zeit und Geld hast Du in Dein erstes Projekt gesteckt – und folgten später größere Stückzahlen?

Die erste Version des VCSp hat mich nur etwa 300 US-Dollar gekostet. Im Jahr 2001 habe ich dann 30 Stück davon gebaut und auch verkauft.

Du hast Sonys Namenswahl für eine portable PlayStation schon 2001 vorweggenommen (PSp). Hast Du Sony mit Deinen Ideen kontaktiert?

Nein. Aber es ist schon witzig, dass Sony selbst diesen Namen gewählt hat. Andererseits wüsste ich ganz ehrlich auch nicht, wie man eine tragbare PlayStation sonst hätte nennen sollen.

Dein jüngstes Werk, eine portable Xbox 360, ähnelt einem massiven Laptop. Hast Du Dich damit von den kleinen Handheld-Umbauten verabschiedet?

Nun, es ist ein anderes Gerät für einen anderen Zweck. Ich habe in letzter Zeit nur wenige Handhelds gebaut, weil die Gewinnspanne bei diesen nicht so groß ist.

Welches System ist als nächstes an der Reihe?

Ich bin mir nicht sicher. Vermutlich noch einige Xbox-360-Laptops. Ich hatte mit einem portablen GameCube angefangen, aber das Projekt aufgegeben, weil ein anderer schneller war. Damit verlor die Sache ihren Reiz. Ich kann mir auch gut vorstellen, irgendwann einmal an Atari-ST- oder Amiga-Laptops zu schrauben.




Ben und das Dremel – sein liebstes Werkzeug. Dem ersten Exemplar spendierte er sogar eine angemessene Bestattung.







Hauptsache handlich: Mit dem Atari 2600 VCSp (links) fing es an, weitere Retro-Konsolen wie das Colecovision (Mitte) folgten. Die Krone der Heckendorn'schen Handheld-Schöpfung ist das NEStari, das NES und VCS in einem Gehäuse vereint (rechts).



Die "Darksiders"-Xbox-360 verlost THQ im Zuge eines US-Preisausschreibens. Ab 3.000 US-Dollar schneidert Ben auch Euch einen solchen Maßanzug.

INTELLIVISION

Erschienen:	1980
Startpreis:	ca. 400 DM
Hersteller:	Mattel
Verkaufte Geräte:	ca. 3 Millionen
Spiele:	ca. 125

Technik: Auch wenn das Intellivision gelegentlich als 16-Bit-Konsole bezeichnet wird, dem Hauptprozessor sei Dank, orientiert sich die technische Leistungsfähigkeit eher am Atari VCS – jedenfalls ist der Abstand nach unten zum 2600 geringer als nach oben zum Colecovision. Weder die Auflösung von 160 x 96 Pixel noch die Zahl der Farben (16) und Sprites (8) lassen die Videospieler 1980 in Jubelarien ausbrechen. Die Entwickler können dem Intellivision zwar mit relativ wenig Aufwand ordentliche Pixel-Optiken entlocken, doch für überzeugende Arcade-Umsetzungen reicht die Power nicht aus. So setzt Mattel zunächst auf Sportspiele mit entsprechenden Lizenzen (u.a. Baseball, American Football, Basketball, Soccer), vergisst aber den Computergegner, so dass die meisten Titel nur zu zweit gezockt werden können.

Marktbedeutung: Die Sandwich-Position zwischen dem Marktführer Atari VCS und dem technischen Überflieger Colecovision bekommt dem Intellivision nicht. Während Mattel in den USA wegen der zahlreichen und innovativen Sportspiele zunächst ein Achtungserfolg gelingt, schlägt dem Gerät in Europa wenig Euphorie entgegen. Zwar überflügelt Mattel das G7000 von Philips, landet aber abgeschlagen hinter dem Atari VCS 2600 und dem Colecovision. Während die Spieler die technische Überlegenheit des Colecovision und dessen exklusive Spiele-Palette anerkennen, sehen die meisten Gamer keinen Grund, vom VCS auf das Intellivision zu wechseln – weder die Grafik noch die Spiele geben dazu Anlass. Leider versagt Mattel beim Umschwung von Spielkonsole zu Heimcomputer: Weder die Updates für das Intellivision noch der Nachfolge-Computer Aquarius können nennenswerte Stückzahlen verkaufen.

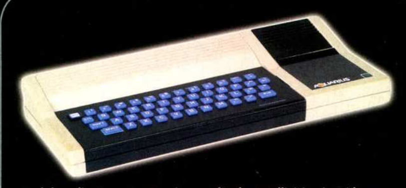
Spiele: Während Retro-Fans gerne ein Spielchen auf VCS und Colecovision wagen, lassen sie die überwiegend trägen Intellivision-Spiele kalt. Abgesehen von einem guten Dutzend pfiffiger Mattel-Eigenentwicklungen sind exklusive Highlights selten – waren die Sportspiele damals ein Meilenstein, fasst sie heute kaum jemand freiwillig an. Interessant sind die Updates und Neuinterpretationen des INTV-Teams, das sich von Mattel nach dem Crash 1984 die Rechte sicherte, etliche neue Sportarten umsetzte und endlich Computergegner für Solo-Gamer realisierte. Auch einige Titel von Activision, Parker und vor allem Imagic sind sehenswert – ändern aber nichts daran, dass Intellivision auch in Sachen Spielequalität hinter VCS und Colecovision nur an dritter Stelle einläuft.

Sammelsurium: Wer mit wenig Geld eine ansehnliche Spielesammlung aufbauen will, liegt beim Intellivision richtig. Viele Spiele sind für weniger als 10 Euro zu bekommen, die Konsole ist günstiger als z.B. das Colecovision. Auch ein Vorteil: Die Spielepalette ist übersichtlicher als beim VCS, da es weit weniger Fremdanbieter gab. Lediglich die Module von INTV, die bis in die späten 80er-Jahre erschienen, sind selten und gehen kaum unter 20 bis 30 Euro weg. Spannend die vielen Hardware-Add-ons: Während das Intellivoice weit verbreitet ist, muss man nach Musik-Keyboard, Computer-Adapter & Co. lange suchen und viel Geld investieren – vom Intellivision 2 samt System-Changer ganz zu schweigen.

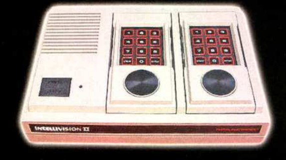




Bunt, aber belanglos: Das Intellivision konnte in Deutschland nie so recht Fuß fassen.



Nachdem die Computer-Erweiterung für das Intellivision im Videospiel-Crash unterging, wurde der Heimcomputer Aquarius mit zu ähnlicher und damit veralteter Technik veröffentlicht.



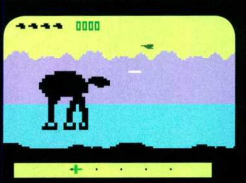
Anderes Design, gleicher Inhalt: Das kompakte und elegantere Intellivision 2 erschien nur in den USA – mit eher bescheidenem Erfolg.

Serien!

Spiele von Fremdanbietern, die das Intellivision bereicherten.



















Lizenz-Krösus Parker beließ es bei sechs teils müden Mattel-Modulen: Im Bild seht Ihr "Star Wars: The Empire Strikes Back", "Q-Bert" und "Super Cobra".

Activision brachte nur sieben Intellivision-Spiele heraus, wie gewohnt in guter Qualität: "Stampede", "Beamrider", "Happy Trails", "Pitfall!" (von oben).





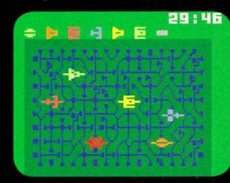
Imagic hatte das Intellivision ins Herz geschlossen und veröffentlichte 14 überwiegend gute Spiele. Insbesondere die Grafik setzte Maßstäbe und ließ die meisten Mattel-Eigenentwicklungen ziemlich verstaubt aussehen. Highlights sind u.a. das innovative "Microsurgeon", "Atlantis", "Safecracker", "Dracula" und "Truckin'" (von oben nach unten).

Sammeln!

Zunächst unveröffentlichte Atarisoft-Spiele erschienen bei INTV.

Auch in den später 80er-Jahren dominierten Sportspiele.

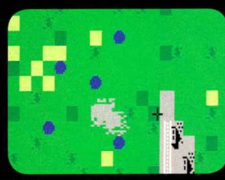
Sprache



Bomb Squad (Mattel)



Space Spartans (Mattel)



B-17 Bomber (Mattel)

Schund!

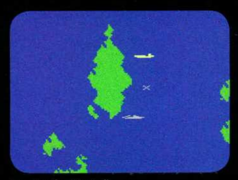
Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Donkey Kong (CBS/Coleco)

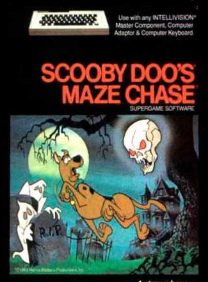


Horse Racing (Mattel)



Sea Battle (Mattel)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Die wenigen Spiele für das ECS sind selten und teuer.



Späte Mattel-Spiele erschienen nicht mehr in Europa.



"Sewer Sam" von Interphase: kennt und besitzt kaum jemand.



Nachdem das geplante Computer-Add-on kurzfristig eingestampft wurde (teuer, technische Probleme), veröffentlichte Mattel das Entertainment Computer System: Computer-Adapter (links), Musik-Keyboard und Computer-Tastatur – mit minimalem Erfolg.

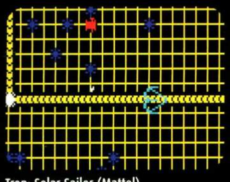


Sprachausgabe dank Intellivoice: damals kaum unterstützt, aber heute weit verbreitet.



Der Adapter für VCS-Module erschien nur in den USA.

Alle Spiele mit Sprachausgabe via Intellivoice.



Tron: Solar Sailor (Mattel)



World Series MLB (Mattel)

Night Stalker (Mattel)



Swords & Serpents (Imagic)

Spielen!

10 Spiele für das Intellivision, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Advanced D&D: Treasure of Tarmin (Mattel)



Body Slam: Super Pro Wrestling (INTV)



Pinball (Mattel)



Bump'n'Jump (Mattel)



BurgerTime (Mattel)



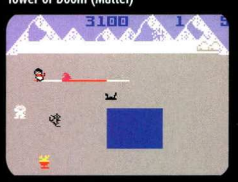
Shark! Shark! (Mattel)



Tower of Doom (Mattel)



Utopia (Mattel)



Thin Ice (Mattel)



Stadium Mud Buggies (INTV)

E3 2009

Phönix aus der Asche

3D-Gaming, Bewegungssteuerung auf allen Konsolen und Unmengen hochklassiger Software – nie sah die Spielezukunft rosiger aus!

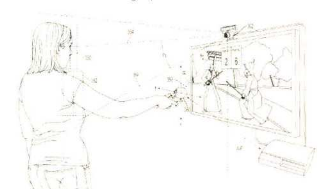
Rückblick: Los Angeles, Convention Center, 2006. Überbordende Kosten für Standbau und -miete liegen den Softwareherstellern im Magen; ein lasches Akkreditierungsverfahren öffnet seit Jahren Goodie-geilen Nicht-Fachbesuchern Tür und Tor, was zu verstopften Messehallen und missmutigen Journalisten führt. Ein reduziertes Veranstaltungskonzept ohne großes Standschaulaufen und mit wesentlich schärferen Zulassungsbeschränkungen soll 2007 Abhilfe schaffen. Die Folge: Zwei Messejahre, in denen zwar Spiele und Berichterstattung im Mittelpunkt stehen, aber auch der Glamour von früher und die Aufmerksamkeit in den Massenmedien fehlen – eben weil es statt Messe-Babes und stimmungsvoll gestalteter Stände zum Großteil nur nüchterne Besprechungszimmer und männliche Entwickler in Shorts und XXL-Oberteilen zu sehen gibt. Die ehemals wichtigste Videospiel-Messe der Welt war ein Schatten ihrer selbst, der Stellenwert sank im Vergleich zu der japanischen Tokyo Game Show und der deutsch-europäischen Games Convention kontinuierlich.

Ende 2008 zogen die Veranstalter die Reißleine: Die E3 sollte 2009 wieder mehr von ihrem früheren Glanz versprühen und mit spektakulären Weltpremieren erneut zum wichtigsten Ereignis in der Games-Welt werden. Und was sollen wir sagen: Sie haben es tatsächlich geschafft! Die Pressekonferenzen waren mit Neuheiten und prominenten Persönlich-

HANDARBEIT – DER PLAYSTATION MOTION CONTROLLER

In Ausgabe 01/09 haben wir ihn schon vorgestellt (siehe Skizzen), auf der E3-Messe wurde er jetzt enthüllt: Sony ließ Ende letzten Jahres einen Controller patentieren, der per Ultraschall und Licht mit der PS3-Kamera kommuniziert und via Beschleunigungsmessern zusätzliche Bewegungsdaten liefert – auffälligstes Merkmal: eine Kugel am Ende des Haltegriffes. Und eben diese leuchtende Kugel war bei der E3-Präsentation wieder zu sehen. Auf Knopfdruck verwandelte der Vorführende das Zubehör in Schwert, Baseballschläger, Pistole, Morgenstern oder Peitsche und interagierte mit Objekten im dreidimensionalen Raum. Dass der Motion Controller wie angepriesen millimetergenau arbeitet, zeigte eine andere Demonstration: Wie mit einem überdimensionalen Bleistift schrieb ein Entwickler zwei Namen auf eine virtuelle Tafel und schob ein stilvolles Graffito nach – alles ohne erkennbare Verzögerung.

Sony wollte den Motion Controller noch nicht der Öffentlichkeit zeigen, kam durch Microsofts Project Natal aber in Zugzwang. Daraus resultiert auch die für Sony-Verhältnisse etwas holprige und improvisiert wirkende Präsentation mit simplen Technik-Demos. Dennoch soll das Zubehör bereits im Frühjahr 2010 erscheinen – wir sind gespannt!





Eine Live-Demonstration gab einen Ausblick auf die Einsatzmöglichkeiten des Motion Controllers: Von Waffen schwingen bis hin zum Lösen von 3D-Puzzles ist alles denkbar.

keiten gespickt; die Messehallen pulsierten mit Leben, wenngleich die Menschenmassen und Lautstärkepegel früherer Zeiten fehlten – ein gelungener Kompromiss aus Show und Business. Die E3-Veranstalter können auf ihren Neustart stolz sein und beruhigt in die interaktive Zukunft blicken.

Mehr Spaß mit aktuellen Konsolen

Vor dem Start des eigentlichen Messebetriebs laden die Konsolenhersteller traditionell zu ihren Pressekonferenzen. Microsoft eröffnete dieses Jahr: Einen Tag vor Nintendo und Sony zeigte der Windows-Konzern seine Vision des zukünftigen Spielens. Natürlich waren viele (exklusive) Games für die Xbox 360 zu sehen, sündhaft teuer engagierte Promis wie die Beatles und Steven Spielberg sorgten für die nötige Aufmerksamkeit abseits der Fachmedien – die Einzelheiten findet Ihr im Kasten auf Seite 19. Wichtiger als Spiele und berühmte Persönlichkeiten war jedoch die Ankündigung am Ende der Veranstaltung: Mit Project Natal steigt Microsoft in die Steuerung per Bewegungserkennung ein – frühestens wohl Ende 2010, aber dann mit einem Knall. Denn im Gegensatz zu Nintendos Wii-Kontrollen per Remote und Nunchuk verzichtet Microsofts Xbox-360-Konzept auf jegliche Art von Controller – der Körper steuert das Geschehen auf dem Bildschirm! Ein Sensorkonglomerat



Und sie ist doch dabei: Jade Raymond (rechts) fungiert beim grafisch famosen "Assassin's Creed II" als Executive Producer und stand auf der Messe Rede und Antwort.





scannt Eure Umrisse, setzt durch Festlegen von 48 Referenzpunkten Bewegungen in Steuerungsbefehle um, erkennt Sprachkommandos und leitet sogar aus der Gesichtsmimik die aktuelle Gefühlslage ab. Angesichts dieser revolutionären Präsentation schwankte die Stimmung der Anwesenden derweil zwischen ungläubigem Staunen und Misstrauen – kann das wirklich so funktionieren? Es kann. Wir durften Project Natal selbst testen, den Erfahrungsbericht gibt es ab Seite 20.

Nintendo stieg einen Tag später in die Pressekonferenz-Arena (Details siehe Seite 19) – und zog gegen Microsofts SciFi-Vision erwartungsgemäß den Kürzeren. Aber: Die verfeinerte Bewegungserkennung Wii Motion Plus ist in wenigen Wochen spielbare Realität und keine Zukunftsfantasie. Außerdem kann sich Marktführer Nintendo vor Nachfrage kaum retten, DS(i) und Wii laufen wie geschmiert. Da lässt sich in Ruhe taktieren und ganz nebenbei eine neue Peripherie vorstellen: Der Wii Vitality Sensor sieht aus wie ein Fingerclip-Pulsmesser und misst u.a. die Herzfrequenz. Die Anwendungsgebiete? Wer beispielsweise mit "Wii Fit" konsequent Fettabbau betreiben will, muss eine gewisse Pulsfrequenz halten. Denkbar wären aber auch spielerische Einsätze: Stellt Euch vor, Ihr sitzt bei einem virtuellen Verhör und lügt, dass sich die Balken biegen – bleibt Euer Puls dabei niedrig, geht der Schwindel durch; schießt die Herzfrequenz dagegen nach oben, fliegt Ihr auf. Auf den ersten Blick wirkt der Vitality Sensor unscheinbar, für kreative Geister eröffnen sich aber pfiffige Spielideen. Wann das Zubehör erscheint, ließ Nintendo-Präsident Satoru Iwata offen. Wir tippen auf eine zeitnahe Veröffentlichung mit "Wii Fit Plus" im Herbst.

Als Letzter im Bunde betrat Sony das Rampenlicht (Details siehe Seite 19). Die erhoffte PS3-Preissenkung blieb aus, dafür strotzt das Spieleportfolio vor potenziellen Hits – wer "Gran Turismo 5", "God of War III" oder das Online-RPG "Final Fantasy XIV" (erscheint schon 2010!) spielen will, kommt um Sonys HD-Konsole nicht herum. Überraschend war Sonys Konzentration auf die PlayStation Portable, die mit der PSPgo einen kleineren Ableger ohne UMD-Laufwerk bekommt (siehe Seite 22): Zum Hardware-Start am 1. Oktober gibt es mit "Gran Turismo" gleich einen Leckerbissen zum Download auf den internen Flash-Speicher der PSPgo

STEREOSKOPIE: SPIELE MIT TIEFGANG

Im US-Kino rollt die 3D-Welle: Ob Animationsfilme wie Pixars "Up" oder Teenie-Unterhaltung mit "Hannah Montana/Miley Cyrus: Best of Both Worlds" – Streifen mit Tiefenwirkung locken das Publikum. In japanischen Spielhallen geht es Ende 2009 mit "Metal Gear Arcade" und 3D-Brille räumlich zur Sache.

Dieses Jahr soll es endlich auch im Gamer-Zimmer so weit sein. Die Filmumsetzung von James Camerons 3D-SciFi-Abenteuer "Avatar" entfaltet erst mit spezieller Brille und TV ihre volle Wirkung (siehe Seite 34). Ebenso der Sidescroll-Prügler "Invincible Tiger: The Legend of Han Tao" vom englischen Entwicklerstudio Blitz Games. Hinter verschlossenen Türen durften wir in die Zukunft unseres Hobbys blicken – ein unvergessliches Erlebnis! Dank batteriebetriebener Shutterbrille, die über einen Infrarotsensor mit dem 120-Hz-tauglichen Fernseher synchronisiert wird, staunen wir über eine zusätzliche Dimension – die räumliche Tiefe. Jeder, der in den letzten Monaten einen Kinofilm in 3D genossen hat, kennt den Effekt: Bildschirm oder Leinwand verschwinden und weichen einem Fenster in die projizierte Welt. Gegenstände wirken zum Greifen nah oder meterweit entfernt, auf den Betrachter zufliegende Objekte lassen einen unwillkürlich den Kopf einziehen. Bei "Invincible Tiger" wirkt die Comic-Landschaft wie mit Pappe auf einem großen Spielfeld nachgebaut: Häuserfassaden stehen aufgereiht hintereinander, quer verlaufende Wege führen in die Tiefe, Grasbüschel im Vordergrund schweben scheinbar Millimeter vor unserer Brille – selbst das Aufstehen und Herumlaufen im Zimmer zerstört die Illusion nicht. Wir können uns ein dickes Grinsen nicht verkneifen, der Will-haben-Reflex verführt uns zu einer spontanen Frage: "Was kostet so ein Fernseher?" Dr. Andrew Oliver (Foto rechts unten), Entwicklungschef bei Blitz Games, lacht und klärt uns auf, dass wir einen in den USA bereits handelsüblichen TV vor uns haben, der nicht einmal als 3D-kompatibel vermarktet wird. Vereinfacht gesagt, muss das Gerät nur zwei Voraussetzungen erfüllen: 120-Hz-Kompatibilität und eine Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixel. Die zwingende Full-HD-Darstellung schließt Wii-Spiele aus – die Konsolen müssen die geforderten Pixel liefern, und das können nur PS3 und Xbox 360.



Wie platt das Spiel ohne dieses Feature aussieht, erleben wir auf Knopfdruck: Andrew schaltet im Menü der Xbox-360-Version auf normale Optik um und wir werden zurück in die fade Zocker-Gegenwart geschleudert. Zwar wirkt die Grafik immer noch ansehnlich, aber der Reiz ist irgendwie verflogen – ganz so, als ob man einen 480 PS Porsche Turbo auf 26 Trabbi-PS drosselt.

Nicht auf Knopfdruck funktioniert die 3D-Werdung eines Spiels: Die Entwickler müssen diverse Grafikeffekte sowie Spielmodelle anpassen, was zusätzlichen Aufwand bedeutet. Rauchschwaden beispielsweise, die auf einem normalen TV überzeugend aussehen, können beim Wechsel zur 3D-Variante in ein hässliches graues Etwas zerfasern. Da bleibt nur akribisches Prüfen während der Designphase. Wir glauben jedoch nicht, dass dies die Einführung von echten 3D-Spielen verzögern wird – zu verlockend ist die neue Dimension für Gamer und Entwickler!


In 2D hübsch, aber unspektakulär: "Invincible Tiger: The Legend of Han Tao".





und alternativ als UMD – die beiden Plattformen werden nebeneinander existieren. Für die schicke PSPgo müsst Ihr allerdings satte 249 Euro investieren.

Gegen Ende der Pressekonferenz folgte Sonys Antwort auf die Steuerung per Bewegungserkennung. Der PlayStation Motion Controller (siehe Kasten Seite 14) setzt auf die PS3-Kamera PlayStation Eye: Diese erkennt ein oder mehrere Steuergeräte und setzt die Bewegungen in Bildschirmaktionen um. Obwohl die vorgeführten Demos und der Präsentationsaufbau mit zwei schmucklosen Tischen auf die Schnelle zusammengeschustert wirkten (als Reaktion auf Microsofts Project Natal), scheint großes Potenzial in der Hardware zu stecken. Die Abfrage des Zubehörs liege laut den Entwicklern im Millimeterbereich, was eine Handschriftdemonstration veranschaulichte. Hand anlegen konnten wir indes nicht, Sony war auf eine Publikumspräsentation nicht vorbereitet. Was der PlayStation Motion Controller kosten wird, steht noch in den Sternen. Erscheinungstermin ist Frühjahr 2010.

Man kann zur Bewegungserkennung samt 'Herumfuchteln' stehen, wie man will: Nintendo hat 2007 mit Wii einen Trend losgetreten, der von Sony und Microsoft aufgenommen und weiterentwickelt wird. Pad-Anhänger brauchen sich allerdings keine Sorgen zu machen. Wir haben auf der Messe mit vielen Verantwortlichen geplaudert und alle waren sich einig: PlayStation Motion Controller und Project Natal werden Steuerungsalternativen sein beziehungsweise spezielle Software auf den Leib geschneidert bekommen. Keiner muss beim nächsten "Halo" hinter die Couch springen, um Deckung zu suchen. Gut so! Wir freuen uns über frische Ideen, wenn sie Sinn ergeben und zum Spiel passen.

Masse mit Klasse

In den anschließenden zweieinhalb Messetagen folgte ein Bombardement aus guten bis hochklassigen Spielen. In der 14-jährigen Geschichte der E3 haben wir schon vieles erlebt, solch eine Ballung ist bislang jedoch einmalig – die aktuellen Konsolen befinden sich in voller Blüte, viele Entwickler auf qualitativen Höhenflügen.

Bei den HD-Konsolen PS3 und Xbox 360 geht vor allem grafisch die Post ab: Titel wie "Assassin's Creed II", "Splinter Cell: Conviction",



Chefredakteur Olli beim Probespiel – so viel zu sehen, so wenig Zeit...



Zielgruppe mit enormem Wachstumspotenzial: Mädels im Kinder- und Teenie-Alter.





Wii Nachschub für erwachsene Wii-Spieler: "Red Steel 2", "The Grinder" und "Gladiator A.D." (von links im Uhrzeigersinn) bieten harte Action-Kost. Ubisofts "Red Steel 2" erscheint sogar im Bundle mit Wii Motion Plus.

"Bayonetta", "Alan Wake" und "Forza Motorsport 3" sind künstlerisch beziehungsweise technisch auf höchstem Niveau. Umso erfreulicher, dass sie spielerisch mithalten können. Ein optischer Genuss dürfte auch die Ego-Ballerei "Crysis 2" werden, die Crytek-Boss Cevat Yerli persönlich für PS3 und Xbox 360 ankündigte.

Der Wii erhält in erster Linie von Nintendo-Seite kompetente Unterstützung (siehe Kasten Nintendo-Pressekonferenz), sowohl im Casual- als auch Gamer-Bereich. Dritthersteller wie Ubisoft und Electronic Arts reiten auf der Fitness-/Girl-Games-Welle. Kein Wunder, schließlich sind dies die Genres mit der aktuell größten Wachstumsrate. Aber keine Sorge: Rabiate Wii-Action kommt u.a. von Entwickler High Voltage, der nach "The Conduit" (siehe Test Seite 58) mit "Gladiator A.D." und "The Grinder" die Ü18-Klientel ebenso anpeilt wie Ubisoft mit "Red Steel 2".

Wer unterwegs gerne auf seinen Handhelds zockt, sollte seine PSP schon mal bereithalten. Sony startet eine Spiele-Offensive (siehe Seite 22) und holt namhafte Dritthersteller-Marken ins Boot: "Resident Evil", "Metal Gear Solid: Peace Maker" und "Soulcalibur: Broken Destiny" sind nur einige der Highlights. DS-Fans haben weniger Auswahl: "The Legend of Zelda: Spirit Tracks", "Kingdom Hearts 358/2 Days", "Golden Sun DS" und das in Japan bereits erhältliche "Mario & Luigi: Bowser's Inside Story" versüßen Gamern das Leben. Der Rest der Ankündigungen geht größtenteils in die Casual-Games-Richtung – die Dritthersteller dürften hier ruhig mutiger ans Werk gehen.

Neustart gelungen

41.000 Besucher beehrten die E3 dieses Jahr, im Vergleich zur abgespeckten 'Media Summit'-Variante von 2008 mit etwa 5.000 Teilnehmern ein riesiger Zuwachs. Gegenüber der letzten 'richtigen' E3 im Jahr 2006 (60.000 Besucher) und der Rekord-Messe von 2005 (70.000 Besucher) allerdings ein deutlicher Rückgang. Wie eingangs erwähnt, hatte diese moderate Besucherzahl verteilt auf zweieinhalb Tage Messebetrieb jedoch einen positiven Einfluss auf die Stimmung der Anwesenden.

Sogar die großen Drei gaben sich zahm: Trotz kleiner Sticheleien in Richtung Konkurrenz zeigten sich die Konsolen-Hersteller anerkennend-interessiert an den Technologien und Spielen der Mitbewerber. Im Gespräch mit Industrievertretern hörten wir gar das ein oder andere Lob und ein ehrliches "Konkurrenz belebt das Geschäft". Trotz weltweiter Rezession sieht die Branche zuversichtlich in die Zukunft – dank innovativer Technik und starken Spielen hat sie auch allen Grund dazu. Offen bleibt dagegen die Zukunft des insolventen Spieleherstellers Midway: Interessent Warner hielt sich auf der Messe bedeckt. Verdächtig auch das Fernbleiben von Publisher Atari, der sich aus dem Europa-Geschäft bereits zurückgezogen hat...

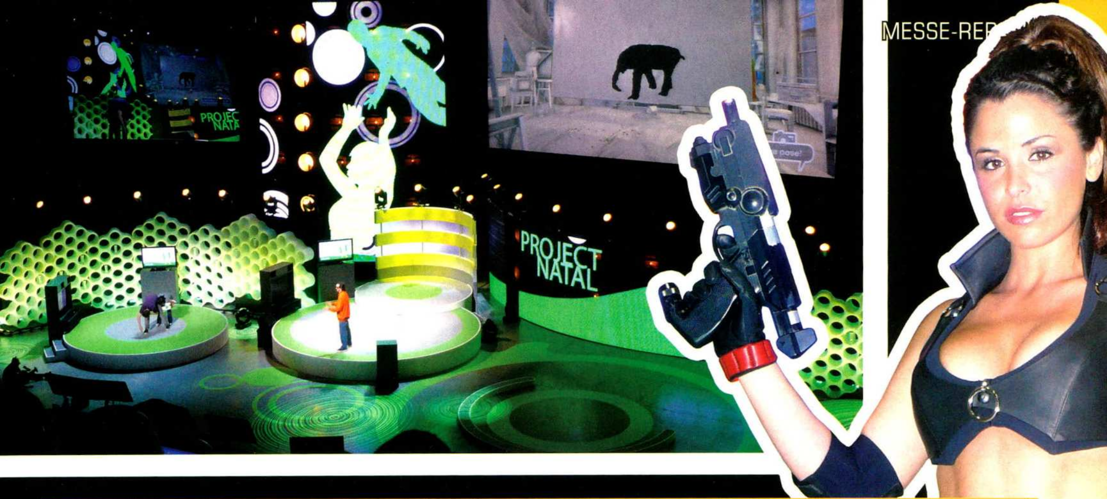
Ach ja: Den Sonderpreis für die gelungenste Marketing-Aktion erhält EA. Demonstranten wetterten vor den Messehallen gegen "Dante's Inferno" (siehe Seite 102): Erst auf den zweiten Blick war der Aufmarsch als augenzwinkernde Guerilla-PR zu entlarven – nette Idee. *os*

VERNETZT

Der Popularität von Social Networks können sich die drei großen Konsolenhersteller nicht mehr entziehen. Zeitgleich mit dem nächsten großen Dashboard-Update der Xbox 360 im August unterstützt die Microsoft-Konsole den Microblogging-Dienst Twitter, das Internetradio Last.fm sowie das weltweit größte Netzwerk Facebook. Bis auf die Möglichkeit, Screenshots auf Euer Profil zu laden, ist über die Funktionsweise allerdings wenig bekannt. Im Fahrwasser Nintendo: Mit einem zukünftigen Software-Update wird es möglich sein, Fotos vom DSi auf Facebook hochzuladen. Mit der virtuellen Community 'Home', die im PSN eingebettet ist, geht Sony eigene und anscheinend erfolgreiche Wege. Ähnlich wie in "Second Life" interagiert der User mit einem Avatar in einer digitalen Umgebung samt eigener Wohnung. Freundeslisten, Chatprogramme und virtuelle Treffpunkte für Multiplayer-Matches spinnen den Netzwerkgedanken weiter. Zudem florieren die Shops für virtuelle Gimmicks: 100.000 Items zu "Resident Evil 5" und "Street Fighter IV" gingen in nur zwei Wochen über die PSN-Ladentheke.



Auf Xbox 360 darf künftig gezwitschert werden: Ein Dashboard-Update bringt Twitter-Unterstützung.



MICROSOFT-PRESSEKONFERENZ: BLICK IN DIE ZUKUNFT

Der Windows-Konzern stahl dieses Jahr den beiden Konsolen-Konkurrenten die Show: Die Bewegungssteuerung Project Natal war das Gesprächsthema Nummer eins auf der Messe, sogar Mario-Papa Shigeru Miyamoto ließ sich die an SciFi-Filme erinnernde Technik vorführen (siehe Interview Seite 32). Wir haben's ausprobiert und können bestätigen, dass Natal wirklich funktioniert und in der Tat eine neue Spieldimension öffnet. Jetzt sind clevere Game-Designer und Konzepte gefragt. Letztere wird es wohl nicht so schnell geben: Entwickler haben erst während der Messe ihre Dev-Kits erhalten und die Produktion eines ausgewachsenen Spiels nimmt mittlerweile zwei bis drei Jahre in Anspruch...

Neben diesem Hammer zeigte Microsoft viel hochklassige Software: Exklusiv für die Xbox 360 erscheinen zum Beispiel "Forza Motorsport 3", "Splinter Cell: Conviction", "Halo 3: ODST", "Halo: Reach" und "Alan Wake" (Previews im E3-Special auf den folgenden Seiten). Nicht exklusiv und nicht ganz so überraschend wie "Final Fantasy XIII" letztes Jahr: "Metal Gear Solid: Rising" kommt auch auf Microsofts Daddelkiste.

Darüber hinaus wird der Community-Aspekt der Konsole aufgepeppt – u.a. mit der Einbindung von Facebook (siehe 'Vernetzt'-Kasten). Der Video-Marktplatz heißt künftig Zune Video und erlaubt – wenn es die Datenleitung zulässt – den Stream von Filmen in 1080p.

Mit den Auftritten von den verbliebenen Beatles-Mitgliedern (Paul McCartney, Ringo Starr), Tony Hawk und Steven Spielberg war die Microsoft-Pressekonferenz am prominentesten besetzt, auch wenn es für eine gelungene Show die Unterstützung der Stars gar nicht gebraucht hätte.


Riesige Bühne, viel Prominenz, noch mehr Spiele und zukunftsweisende Technik: Microsofts Presse-Veranstaltung kam gut an.

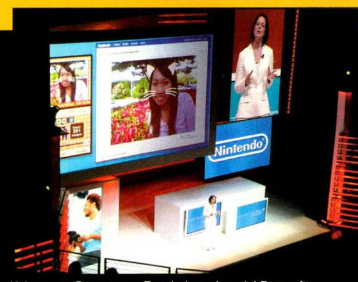
NINTENDO-PRESSEKONFERENZ: JEDERMANNS SPIEL

Marktführer Nintendo hatte noch etwas gutzumachen: Die Konzentration auf Casual Games stieß letztes Jahr vielen langjährigen Fans der Firma sauer auf. Daher gab es dieses Jahr die volle Packung für BigN-Jünger: zwei "Mario"-Spiele ("New Super Mario Bros. Wii", "Super Mario Galaxy 2"), "Metroid: Other M" und als Sahnehäubchen eine weitere "Zelda"-Episode für Wii, die Shigeru Miyamoto nach der Pressekonferenz persönlich ankündigte. Dazu kommen von Drittherstellern die bekannten Titel "Red Steel 2", "Resident Evil: The Darkside Chronicles" und "Dead Space: Extraction" sowie die DS-Knaller "Golden Sun" und "Kingdom Hearts 358/2 Days" – genug Stoff für Gamer und erwachsene Zocker.

Natürlich bedient Nintendo auch seine neu erschlossene Kundschaft: "Wii Sports Resort" sowie "Wii Fit Plus" für die große Konsole und "Style Savvy" fürs Handheld erscheinen noch dieses Jahr.

Der Vitality Sensor schließlich setzt die Tradition der Wii-Hardware-Erweiterung fort: Der Pulsmesser wird das Training mit "Wii Fit" effektiver gestalten und für den ein oder anderen Gag in Spielen gut sein. Der japanische Entwickler Amtex setzte 1998 bei "Tetris 64" (auch als "Bio-Tetris" bekannt) auf ein ähnliches Prinzip: Das Modul wurde mit einem Ohrclip ausgeliefert, der über den N64-Controller Rückmeldung über den Puls des Spielers gab, was je nach Herzfrequenz zu schneller oder langsamer fallenden "Tetris"-Blöcken führte.

Das Motto "Jedermanns Spiel" war folgerichtig treffend gewählt und die Besucher zogen gut gelaunt gen Sony-Pressekonferenz...



Keine neue Steuerungs-Revolution, aber viel Futter für Gamer: Nintendos Konferenz versöhnte die Fans.

SONY-PRESSEKONFERENZ: KÜNFTIG WIRD AUCH GEFUCHTELT

Trist gekleidet, aber sympathisch: EyeToy-Erfinder Dr. Richard Marks (links) präsentiert den Motion Controller.

Improvisiert, aber durchaus beeindruckend: Die Präsentation des im Millimeterbereich arbeitenden PlayStation Motion Controllers (Kasten Seite 14) kam bei uns gut an – vorschnelles Internet-Gebashe im Stile von "Alles nur von Nintendo geklaut, Lichtjahre hinter Microsofts Project Natal und nichts für gestandene PS3-Hardcore-Gamer" wird der Intention nicht gerecht. Wie uns in späteren Gesprächen mit Sony-Mitarbeitern versichert wurde, geht es Sony genauso wie Microsoft um weitere Steuerungsoptionen – die liebgewonnenen Pads werden nicht wegrationalisiert.

Ebenfalls erhalten bleiben die aktuellen PSP-Modelle: Die ohne UMD-Laufwerk auskommende PSPgo ist als Erweiterung der PSP-Modellpalette gedacht, für Gamer, die den digitalen Download bevorzugen (siehe Seite 22).

Wie bei der Xbox 360 stehen bei der PS3 viele exklusive Top-Spiele in der Warteschlange: "Gran Turismo 5", "Uncharted 2: Unter Dieben", "God of War III", "Heavy Rain", "Final Fantasy XIV", "The Last Guardian" sowie Rockstars mysteriöses Projekt "Agent" – über Abwechslung kann sich da keiner beklagen.

Und so endete auch Sonys Pressekonferenz positiv mit interessanten Neuerungen und tollen Spielen – den mächtigen Eindruck von Microsofts Project Natal machte die gelungene Veranstaltung dennoch nicht ganz wett.



PROJECT NATAL

Microsoft treibt den Trend zum bewegungssensitiven Eingabegerät auf die Spitze und macht gleich den ganzen Körper zum Controller.

So ganz sicher waren sich die Microsoft-Verantwortlichen Ende Mai noch nicht, ob Project Natal nun zum E3-Flop oder -Hype werden würde. Dann kam die Pressekonferenz einen Tag vor Messestart: Die Zuseher waren dank Beatles-Intro und vielen netten Ankündigungen positiv gestimmt und nahmen die geglückte Präsentation der neuen Xbox-Peripherie wohlwollend auf. "Microsofts Märchenstunde" konnte man zwar Kollegen danach lästern hören – Rendertrailer und Bühnenshows hatten in der Vergangenheit schließlich allzu oft den kritischen Geist vernebelt. Die Hoffnung aber bestand, dass hinter Project Natal wirklich eine zukunftsweisende und vor allem funktionierende Technologie steckt. Ein erlesener Kreis Journalisten durfte noch am Messevorabend das Gerät ausprobieren – mit einer derart positiven Resonanz, dass Projektteam und Microsoft-Verantwortliche mutiger wurden. Am ersten Messetag entschloss man sich schließlich, so vielen Presse- und Industrievertretern wie möglich das Hands-on-Erlebnis zu gönnen. Kluge Entscheidung!



Große und kleine Gesten

In einem Raum auf Microsofts Pressestand präsentierte Natal-Manager Kudo Tsunoda pausenlos die bewegungssensitive Wunderkiste. Project Natal ist komplexer und umfangreicher als die Ansätze der Konkurrenz: Die Peripherie besteht aus einer RGB-Kamera, die zur Erkennung von Gesichtern oder Farben genutzt wird – Cybergör Milo aus Peter Molyneux' Natal-Präsentation ließ sich dank ihr zu Komplimenten über die Oberbekleidung anwesender Gäste hinreißen. Zusätzlich befindet sich eine Infrarot-Kamera in dem Gerät, die dank eines ebenfalls integrierten Infrarot-Senders in der Lage ist, 3D-Bewegungen in ihrem Blickfeld wahrzunehmen – die Verwendung von Infrarot erlaubt übrigens auch eine von den Lichtverhältnissen unabhängige Funktion. Letzte Komponente: ein Raumklangmikrofon, das Spracherkennung und akustische Steuerungsgimmicks bieten soll.

Zwei Probeeinsätze von Project Natal hatte Tsunoda vorbereitet: Zunächst zeigte er das aus der Pressekonferenz bekannte Spiel "Ricochet" – eine Art 3D-"Breakout". Sein langhaariger Avatar reagierte exakt auf die Arm- und Beinbewegungen, die er ein paar Meter vor dem Bildschirm ausführte und mit denen Bälle durch den virtuellen Raum gebolzt wurden. Nach Tsunoda kamen die Zuseher selbst ins Spiel. Wichtige Erkenntnis:



Projekt-Manager Kudo Tsunoda, ein ehemaliger Produzent von EA-Boxspielen, präsentierte auf der Bühne und am Stand die neue bewegungssensitive Hardware.

Auf der Bühne wurde "Ricochet" vorgeführt, um die Fähigkeiten der neuen Peripherie zu demonstrieren.

INNOVATION DER MESSE – M! MEINT

Und natürlich hatte auch der Spielevisionär und frischer Microsoft-Angestellter Peter Molyneux ein Wörtchen bei Natal mitzureden: Er präsentierte den Kunstknaben Milo, der dank Kamera Gesichtszüge und Farben erkennt.

Project Natal wurde hinter verschlossenen Türen auf dem Microsoft-Stand vorgeführt. Am letzten Messetag ließ es sich selbst "Super Mario"-Papa Shigeru Miyamoto nicht nehmen, einer Präsentation beizuwohnen.





Auf dem Körper werden virtuelle Motion-Capture-Punkte verteilt (links), um feine Bewegungen zu erfassen, die etwa zum Steuern eines Autos notwendig sind (rechts).

Auf Microsofts Pressekonferenz gesellte sich Spielefan Spielberg zu Xbox-Chef Don Mattrick, um Project Natal zu zeigen.

Project Natal benötigt weder Initialisierung noch explizites Stillhalten des neuen Spielers zwecks Scannen – der Eintritt ins Spiel klappt fließend. Schon befand sich der 08/15-Gast-Avatar auf dem Bildschirm, und er bewegte sich ebenfalls synchron zum Menschen vor den Kameras, erkannte Bewegungen nach vorn und hinten. Eine geringe Latenz fiel allerdings auf – der Lag zwischen Realität und Virtualität macht "Ricochet" ein bisschen zum Glücksspiel.

Eine Frage der Software

Dass Natal perfekt funktionieren kann, bewies die zweite Demonstration: Nach Tsunoda durften die Gäste eine Runde mit "Burnout Paradise" drehen – mit den Händen am unsichtbaren Lenkrad und einem leicht nach vorne gesetzten Fuß zum Gas geben; für gefühlvolles Bremsen genügte ein halber Schritt zurück. Die Phantom-Fahrt war überzeugend und eindrucksvoll: Wieder konnten die Spieler beliebig wechseln, die Registrierung der Lenkbewegungen gelang akkurat, fein abgestuft und ohne Verzögerung – mit einem Pad hätte sich das Spiel nicht viel besser gelenkt. Diesmal konnte man auch ein bisschen mehr über die Funktionsweise erfahren: Ein zweiter, kleiner Monitor zeigte, was die Infrarotkamera sah und wie sie das Gesehene auswertete. Auf die Silhouette des Spielers werden 48 Punkte gelegt, deren Lage zueinander kontinuierlich erfasst und bewertet wird – letztlich kommt es auf die Güte der Software an, wie exakt aus der Bewegung des Spielers das Steuersignal berechnet wird, das an die Xbox 360 gelangt. In der Präsentation war es noch ein PC, der diese komplexen Rechenaufgaben übernahm – im fertigen Gerät wird es ein eigener Chip sein, der die Daten der drei Natal-Sensoren auswertet. So wird die Konsolen-CPU nicht belastet und Natal kann von den Entwicklern recht problemlos als fakultatives Steuergerät unterstützt werden. Fakultativ – ein wichtiger Punkt, vor allem auch für die 'Core Gamer', die dem Motion-Control-Trend nichts abgewinnen können. Oder wie Chris Lewis, einer der höchsten europäischen Xbox-Manager, zu dem ganzen Thema sagt: "It's all about choice" – es geht um die Möglichkeit. *sf*

TECHNIK AUS NAHOST

Microsoft-Tüftler sind nicht selbst auf die (optischen) Kniffe gekommen, die in Project Natal stecken – der Konzern hat die Technologie eingekauft. Vorläufer von Natal ist die Z-Cam der israelischen Firma 3DV Systems. Noch auf der CES 2008 zeigten die Israelis ihren jüngsten Prototypen, mit dem Menüs in Anwendersoftware sowie Videospiele durch Gesten gesteuert werden konnten. Im Frühjahr 2009 erwarb Microsoft schließlich die Firma und integrierte die 3DV-Systems-Technologie in Project Natal. Kleine Fußnote der Geschichte: Die Israelis präsentierten ihre Technik vor zwei Jahren bereits Nintendo – die Japaner lehnten ab.



Die (inaktuelle) Webseite der Natal-Mutterfirma findet Ihr unter www.3dvsystems.com



PSPgo

Weg mit der UMD, her mit den Downloads: Sonys Handheld bekommt einen Generation-iPod-Ableger.

Eins muss man Sony lassen – der japanische Konzern kann sich auch mal selbst auf die Schippe nehmen. So wurde durch eine Panne eine der wichtigsten Ankündigungen der E3 2009 eine Woche vorher bekannt: Die PlayStation Portable bekommt einen modernisierten Bruder namens PSPgo. Auf der Pressekonferenz nutzte Kaz Hirai (gegenwärtiger Chef von Sony Computer Entertainment und Präsident der 'Netzwerkprodukte und -dienste'-Abteilung) die Gelegenheit, ein paar Witze auf eigene Kosten zu reißen, bevor er das neue Gerät ausführlich präsentierte.

Eine Entwarnung gleich vorab: Wer eine 'alte' PSP besitzt, muss sich keine Sorgen machen. Ähnlich wie Nintendo will Sony künftig zwei Varianten ihres Handhelds etablieren. Die PSP-3000 wird weiter verkauft und mit Spielen auf UMD versorgt, während die PSPgo frische Käuferschichten und Umsteiger anlocken soll.

Beim Design der PSPgo ließen sich die Sony-Ingenieure von Vorbildern wie iPod touch und Slider-Handys inspirieren: In den Ausmaßen ist das Gerät geschrumpft, vor allem die Breite wurde stark reduziert. Möglich macht das der neue Bildschirm: Der ist etwas kleiner als bei der PSP-3000 und wurde auf eine nach oben schiebbare Platte montiert, unter der sich die Bedienelemente verstecken. Der offenkundige Vorteil: Zusammengeschoben passt das Gerät bequem in jede Hosentasche und verbraucht dort nicht mehr Platz als ein iPhone.

Die PSPgo ist ab 1. Oktober in schwarz oder weiß erhältlich – für happige 249 Euro.

Die andere wichtige Änderung: Die PSPgo besitzt kein UMD-Laufwerk mehr! Stattdessen werden Spiele und andere Programme in den internen, 16 GB großen Flash-Speicher geladen. Neue Software wird nicht mehr im Laden gekauft, sondern online im PlayStation Store erworben – wahlweise direkt über das Handheld per WiFi-Anbindung oder auf dem heimischen PC mittels der beigelegten "Media Go"-Software. Noch ungeklärt ist die Frage, wie bisherige PSP-Besitzer ihre gekauften UMD-Spiele auf das Gerät bringen sollen: Sony verspricht eine kundenfreundliche Lösung, konkrete Verfahren wollten uns Firmenvertreter aber nicht verraten. Daneben sollen zukünftige Dienste Multimedia-

ENTWICKLER-OFFENSIVE

Sony hat mittlerweile fast 50 Millionen PSPs verkauft – für sich gesehen ein Riesenerfolg, schließlich ist es das erste Handheld des japanischen Konzerns. Im Vergleich mit Nintendos DS-Familie (DS, DS Lite, DSi) mit über 100 Millionen abgesetzten Exemplaren relativiert sich das Bild jedoch deutlich.

Der PlayStation-Konzern will sich nicht geschlagen geben und mit einer Entwickler-Offensive neue Talente ins Boot holen. PSP-Entwickler-Kits kosten künftig in der Grundausstattung 1.200 statt 5.000 Euro. Damit nicht genug: Die PSPgo setzt auf digitale Distribution, der ideale Nährboden für Klein- und Kleinstentwickler sowie für Niedrigpreisspiele, die zwischendurch für Unterhaltung sorgen. Werbefinanzierte Gratisgames sind ebenso denkbar. Auf der E3-Messe hatten wir hinter verschlossenen Türen die Gelegenheit, einige dieser Projekte und deren Macher zu beschnuppern – mehr zu diesem Thema gibt es in einer der nächsten Ausgaben.



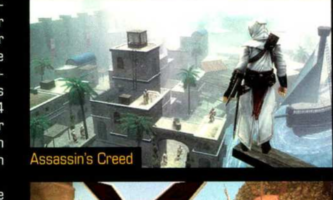
Zum Start der PSPgo erhältlich: das Tower-Defense-Spiel "Fieldrunners".

PROMINENTE SPIELERIEGE AUF PSP UND PSPgo

Nicht nur die neue Hardware soll Zocker wieder verstärkt an die PSP locken: Eine Reihe namhafter Spiele-Entwicklungen wie Handheld-Umsetzungen von "LittleBigPlanet", "Assassin's Creed" oder "MotorStorm: Arctic Edge" wurden bereits vor der E3 bestätigt, auf der Messe kamen aber noch ein paar Knüller dazu.

So präsentierte Kazunori Yamauchi persönlich das lange verschollen geglaubte "Gran Turismo" für die PSP und überraschte mit dem Termin: Die mobile Rennsportsimulation wird zeitgleich mit der PSPgo an den Start gehen, also bereits im Oktober! Mit 800 Autos und 35 Strecken ist für ordentlich Umfang gesorgt, auch sonst fehlt nichts, was sich Serienfans wünschen. Ein paar Testrunden auf der Laguna-Seca-Strecke beseitigten die letzten Zweifel: Die schicke Grafik hat zwar noch etwas Kantenflimmern, sieht ansonsten aber ausgesprochen schick aus und läuft mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Das astreine Fahrgefühl der Serie blieb erhalten, womit die PSPgo gleich zu Beginn ihre erste 'Killer Application' hat. Bis 2010 müssen dagegen Abenteurer warten, erst dann schleicht Snake durch eine exklusive "Metal Gear Solid"-Episode. "Peace Walker" ist kein Ableger wie frühere PSP-Teile, sondern versteht sich als direkter Nachfolger von Episode 3 und ist im Jahr 1974 angesiedelt. So spielt die Söldnerorganisation 'Outer Heaven' offenbar eine wichtige Rolle und zwischendurch springen vier Snakes gleichzeitig über den Bildschirm – Hideo Kojimas Epos bleibt rätselhaft.

Ebenfalls angekündigt, aber noch nicht gezeigt wurde "Resident Evil Portable": Dabei soll es sich um keine schnöde Umsetzung handeln, sondern um ein neues Horror-Survival-Epos, das speziell auf die mobile Hardware abgestimmt ist. Eins ist also klar: An Star-Power fehlt es der PSP zukünftig nicht.


Assassin's Creed


LittleBigPlanet



Gran Turismo

Metal Gear Solid: Peace Walker

Fans locken, als ein Beispiel wurde 'SensMe' genannt. Damit lassen ab Herbst PSP-Besitzer ihre gespeicherte Musik nach Stimmungslagen sortieren.

Klein und praktisch

Wir konnten die PSPgo einem ersten Praxistest unterziehen und sind davon angetan: Die kleineren Dimensionen machen das mobile Gerät handlicher, zudem wirkt es wertiger. Auf dem geschrumpften Bildschirm finden genauso viele Pixel Platz wie bisher, wodurch das Bild eine Spur schärfer wirkt. Die silbernen Schultertasten sind robuster und haben weniger Spielraum, was der Bedienbarkeit zugute kommt. Die restlichen Bedienelemente finden auf der unteren Hälfte Platz und wurden leicht versenkt. Das sieht auf den ersten Blick merkwürdig aus, stört beim Spielen aber kaum. Lediglich die nach innen gerückte und etwas geschrumpfte Analogscheibe sitzt an einem ungewöhnlichen Platz und dürfte für längere Daddel-Sitzungen nicht allzu bequem zu nutzen sein.

Insgesamt liegt die PSPgo sehr gut in der Hand und hebt sich von ihrem 'großen Bruder' angenehm ab – das Ziel, den 'digitalen Lifestyle'-Fan damit zu bedienen, hat Sony erfüllt. Allerdings hat der Spaß einen stolzen Preis: 249 Euro werden ab 1. Oktober dafür fällig – also so viel, wie vor rund vier Jahren die erste PSP kostete. Aber wie anfangs erwähnt, wird niemand zum Umstieg gezwungen: Auf absehbare Zeit sollen alle Spiele weiterhin als UMD erscheinen, außerdem können Downloads auch für die alten Geräte erworben werden. Ob die PSPgo eine neue mobile Blütezeit für Sony einläutet und DSi- oder iPhone-Besitzer bekehren kann, muss sich noch zeigen – das handliche Gerät ist auf jeden Fall ein interessanter Neubeginn. *us*





1 » Die Schultertasten der PSPgo sind kompakter und haben einen besseren Druckpunkt
2 » Als Medium für Spielstände oder eigene Musikstücke wird diesmal ein Memory Stick Micro (2M) verwendet
3 » Alles neu: Der Ladekabel-Anschluss ist nicht mit den Vorgängermodellen kompatibel

TECHNISCHE DATEN IM VERGLEICH

	PSPgo	PSP-3000
Maße	128 x 16,5 x 69 mm	169,4 x 18,6 x 71,4 mm
Gewicht	158 g	189 g
Bildschirmdiagonale	9,6 cm	10,9 cm
Interner Speicher	16 GB Flash-RAM	–
Laufwerk	–	UMD-Laufwerk
Preis	249 Euro	169 Euro

ACTION-GIPFELSTÜRMER M! MEINT

MODERN WARFARE 2

Infinity Wards Kriegsspektakel geht in die zweite Runde – diesmal ohne "Call of Duty" im Titel.

In jeder Generation von Videospielen gibt es erinnerungswürdige Titel, die aus der Masse herausragen. Die PlayStation bleibt nicht zuletzt durch "Gran Turismo" oder "Metal Gear Solid" im Gedächtnis. Und was wäre die Xbox ohne "Halo"? In den letzten Jahren war hingegen kaum ein Spiel so erfolgreich wie "Call of Duty 4: Modern Warfare". Mehr als 15 Millionen Einheiten wurden bislang abgesetzt und trotz des 2008 erschienenen "Call of Duty"-Ablegers "World at War" zählt "Modern Warfare" noch immer zu den meistgespielten Titeln der aktuellen Konsolengeneration. Deshalb zögerten wir nicht, als es auf der E3 hinter verschlossenen Türen den zweiten Teil zu sehen gab.

"Modern Warfare 2" löst sich vom Seriennamen "Call of Duty" und knüpft direkt am Ende des Vorgängers an. Der Schurke Zakhaev ist tot, seine rechte Hand Makarov sinnt nach Rache und übernimmt die terroristische Organisation seines Chefs. Die erste Mission führt uns in einen Schneesturm in den Bergen von Kasachstan. Zusammen mit John 'Soap' MacTavish, einem der spielbaren Charaktere des ersten Teils, erklimmen wir eine eisige Steilwand. Mit den beiden Schultertasten rammen wir abwechselnd den Eispickel der linken und rechten Hand ins gefrorene Nass. Sofort weist das Eis kleine Risse auf, die sich ausbreiten: Wer hier zögert, stürzt ab.

Als wir aufgrund einer gescripteten Erschütterung abzurutschen drohen, reicht uns der mittlerweile zum Captain der internationalen Task Force 141 beförderte MacTavish die rettende Hand. Den Rest des Aufstiegs schaffen wir alleine. Beim Inspizieren unserer Waffe bemerken wir den neuen Pulssensor, der auch im dichten Schneegestöber die Position feindlicher Soldaten verrät.



360 In voller Fahrt nehmt Ihr Angreifer aufs Korn: Ausgebuffte US-Soldaten steuern auch mit einer Hand und zielen präzise.

Augenblicke später kommt das hilfreiche Accessoire auch schon zum Einsatz, als wir ein Camp der Ultra-Nationalisten erreichen. Dort sollen wir zunächst Treibstofftanks demolieren, um anschließend die Satellitenkommunikation zu sabotieren. Es scheint, als könne man diesen Abschnitt auf unterschiedliche Weise angehen: Schleicht vorsichtig an Zelten vorbei oder stürmt die Basis mit rauchenden Colts, was das Vorhaben nicht zuletzt durch die gesteigerte Gegnerintelligenz erschwert. Durch die gewohnt präzise Steuerung habt Ihr das Geschehen aber jederzeit im Griff, zumal die nervigen Endlos-Gegnerwellen des Vorgängers der Ver-

"ZEIT FÜR FEINTUNING IST EIN LUXUS"

M! im Gespräch mit Infinity Wards Community Manager Robert Bowling.

M! Games: Welche Veränderungen hat die Grafik-Engine seit dem Vorgänger durchgemacht?

Robert Bowling: Bei "Modern Warfare" hatten wir nur Audio-Streaming, mittlerweile streamen wir alle Spieldaten. Dadurch können wir die Levels größer und weitläufiger gestalten. So bringen wir noch mehr Abwechslung ins Spiel, wie man im Kasachstan-Level sieht. Gleichzeitig sind dadurch schärfere Texturen und dynamische Echtzeit-Beleuchtung bei 60 Bildern pro Sekunde möglich.

Was wisst Ihr über die Konsolen-Hardware, was andere Entwickler nicht wissen? Immerhin setzt die populäre Unreal Engine häufig auf vorberechnete Lichteffekte, die kürzlich vorgestellte Cry Engine 3 macht zwar das in Echtzeit, schafft aber keine 60 Bilder pro Sekunde.

Wir arbeiten schon seit einigen Jahren an der Grafik-Engine und mit jedem neuen Spiel sammeln wir Erfahrungen, die in die Optimierung einfließen.

Aber die gleiche Engine kam auch beim Bond-Shooter "Ein Quantum Trost" zum Einsatz, das deutlich schwächer aussah.

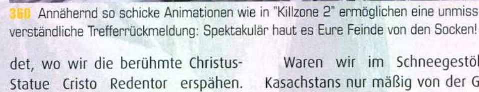
Wir verfolgen einen Zwei-Jahres-Plan und genießen daher den Luxus, Zeit für Feintuning zu haben. Wenn ein Abschnitt zu viele Ressourcen verschlingt, tüfteln wir so lange herum, bis auch die Bildrate passt.

Uns ist aufgefallen, dass man als Spieler mitunter in einer Einheit unterwegs ist, und in Kasachstan war man immerhin zu zweit. Wie steht es um einen Koop-Modus?

Erzählweise und Scripting des Spiels lassen das leider nicht zu. Erinnere Dich an den Aufstieg im ersten Level: MacTavish erteilt Befehle und interagiert mit dem Spieler, während bestimmte Ereignisse eintreten. Das lässt sich vom Timing her nicht mit zwei Spielern vereinbaren.



360 Wie im Vorgänger: Mit dem roten Laserpointer nehmt Ihr heranstürmende Widersacher aufs Korn – gescriptete Ereignisse wie dieses sorgen für Tempo im Spiel.



360 Annähernd so schicke Animationen wie in "Killzone 2" ermöglichen eine unmissverständliche Trefferrückmeldung: Spektakulär haut es Eure Feinde von den Socken!

gangenheit angehören sollen. Stattdessen setzen die Entwickler auf ein dynamisches Script-System in den teils weitläufigeren Arealen. So folgt nach unserem Schleichabschnitt eine rasante Schneemobil-Passage, in der Ihr den Berg hinabrasend Eure Verfolger von ihren Gefährten schießt. Immer schneller wird die Fahrt, während Ihr Raketenangriffen und Bäumen ausweicht, ehe Ihr durch einen waghalsigen Sprung über einen Abgrund den rettenden Hubschrauber und das Missionsende erreicht.

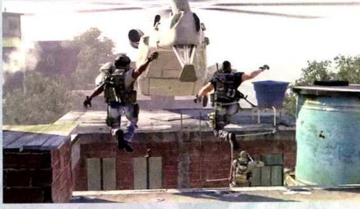
In einem weiteren Level finden wir uns in den Armenvierteln von Rio de Janeiro wieder. Eine Satellitenanlage gibt es in diesen Favelas nicht, stattdessen sollen wir einen Waffendealer aufspüren. Doch dazu kommt es nicht: Noch während wir im Auto sitzen, wird unser Fahrer von einer Kugel getroffen, der daraufhin den Kopf verliert – im wahrsten Sinne des Wortes. Es folgt eine nervenaufreibende wie bleilastige Verfolgungsjagd durch enge Gassen und über Dächer, die am Gipfel des Corcovado-Berges endet, wo wir die berühmte Christus-Statue Cristo Redentor erspähen.

Auf dem Schneemobil weicht Ihr Raketen und Bäumen aus.

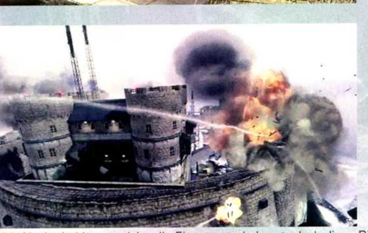
Abschließend begutachten wir die Berge Afghanistans, wo sich unsere Missionsziele dynamisch ändern. Anfangs sollen wir noch einen feindlichen Konvoi zerstören, bald finden wir uns in verwinkelten Höhlen wieder und spüren Terroristen auf.

Waren wir im Schneegestöber Kasachstans nur mäßig von der Grafikqualität beeindruckt, überzeugt die Technik spätestens in den brasilianischen Slums: Die optimierte Grafik-Engine des Vorgängers (siehe Interview) zaubert mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde erstaunlich detaillierte und scharfe Bilder auf den Schirm. In Sachen Leveldesign und Dramaturgie setzt Infinity Ward auf alte Stärken: Stimmt der Flow nicht, fliegen die Szenen schon im Vorfeld raus. Doch anders als in vielen Spielen sind diese Passagen nicht für immer verschwunden, denn im 'Special Ops' getauften Modus bekommt Ihr sie doch zu Gesicht und dürft sie sogar im Koop-Modus spielen. *mh*











360 Noch sind längst nicht alle Einsatzorte bekannt, doch diese Bilder lassen auf ein Maximum an Abwechslung schließen.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Infinity Ward, USA**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**10. November**

DAS GEFÄLLT UNS
» packende Dramaturgie voller Abwechslung
» fulminante Präsentation mit 60 Bildern pro Sekunde

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
» Schneelevel darf noch schicker werden

FAZIT » **Der Genrekönig bekommt einen Nachfolger: Infinity Ward verwandelt Euer Wohnzimmer erneut in ein Kriegsgebiet.**



HOMEFRONT

Wenn der Krieg im eigenen Land tobt: THQ probt den amerikanischen Widerstand.

360 Synchroner Häuser- und Straßenkampf: Per Lasermarkierung geben wir das Signal für unsere gepanzerten Drohnen.

Zweifelhafte Gerechtigkeit – in "Homefront" drehen die Nordkoreaner den Spieß um und spielen Invasoren in den wirtschaftlich desolaten USA. Denn eine mehr als zehnjährige Energiekrise im Jahr 2027 verkehrt die Weltordnung. Als Spieler nehmt Ihr am bewaffneten Widerstand gegen die kommunistische Atommacht teil und schützt amerikanische Baseballfelder, Shopping Malls und Vororte – die Schauplätze in THQs modernem Kriegsshooter.

Die Vorstadtidylle ist trügerisch. Gemächlich drehen sich Windräder, wunderschön detaillierte Bäume, die an "Half-Life 2" erinnern, wiegen sich im Wind und lachende Kinder spielen auf der Straße. Aber irgendetwas stört die anheimelnde Ruhe – die Waffen der patrouillierenden Männer. Und plötzlich bricht die Hölle los: Luft-Boden-Raketen schlagen ein, Panzer rollen über Lattenzäune und Truppentransporter spucken nordkoreanische Soldaten aus. Es folgen mitreißende und intensive Ego-Shooter-Gefechte wie in "Modern Warfare 2". Die Detonationen haben einen solchen Wumms, dass die Kamera-Perspektive des Spielers wackelt, Filter sorgen für zusätzliche Dynamik. Die Xbox-360-Demo beeindruckte vor allem technisch.

Eine ins Fenster geworfene Granate zerstört ein ganzes Stockwerk.

Die Waffen sind weitgehend konventionell, allerdings hat THQs hauseigenes Entwicklerteam Kaos Studios versucht, die technische Entwicklung der nächsten 20 Jahre glaubwürdig weiterzudenken. Raketen suchen flexibel ihr Ziel und Waffen haben einen Laserpointer, mit dem wir gegnerische Fahrzeuge markieren und zum Abschuss freigeben. Sodann sucht ein gepanzertes Drohnenfahrzeug mit großkalibrigem Geschoss das angepeilte Ziel – und kracht auf seinem Weg durch ein Wohnhaus. "Homefront" setzt auf Zerstörung ohne Rücksicht auf Verluste, allein eine ins Fenster geworfene Granate zerfetzte in der Präsentation ein ganzes Stockwerk. Und Ihr als Widerständler, der als Heilsbringer unter den Vaterlandsverteidigern gefeiert wird, seid dank einer neuen Technik stets im Zentrum des Geschehens: Beschossene Fahrzeuge explodieren beispielsweise nicht langweilig auf freiem Feld, sondern werden immer in Eure Richtung katapultiert – egal, wo Ihr Euch auf der Karte befindet.

Für den patriotischen Anstrich sorgt das Drehbuch von John Milius, der u.a. für das Skript des Antikriegsfilms "Apocalypse Now" verantwortlich zeichnet und zudem Vorstandsmitglied der rechtskonservativen National Rifle Association (NRA) ist. In einer storygetriebenen Einzelspieler-Kampagne vertreibt Ihr die Invasoren und steuert dabei eine Vielzahl von Luft- und Bodenfahrzeugen. Dem Vorgänger "Frontlines" Tribut zollend (siehe Kasten), wird es eine große Auswahl an Mehrspieler-Optionen geben. *pu*



360 Der ferngesteuerte Panzer macht den Invasoren Feuern unterm Hintern.

DER VORGÄNGER



"Homefront" ist zwar kein direkter Nachfolger von "Frontlines: Fuel of War" (87% in M! 03/08), erzählt die Geschichte um den versiegenden Rohstoff Öl aber sinnvoll weiter. Im Vorjahres-Shooter treten USA und Europa gemeinsam gegen die Rotstern-Allianz der Russen und Chinesen in "Battlefield"-Manier an. Nonlineare Missionsstrukturen und zu erobernde Punkte auf der Karte, die die namensgebende Frontlinie bilden, wirkten erfrischend. Ebenfalls dabei: Drohnenfahrzeuge wie Minipanzer und Flieger.



Drohnen wie der Mini-Heli sorgten für taktischen Pep im Ego-Shooter.

System	PS3 / 360
Entwickler	Kaos Studios, USA
Hersteller	THQ
Genre	Ego-Shooter
Termin	2010

DAS GEFÄLLT UNS:
- » glaubwürdiges Zukunftsszenario
- » ferngesteuerte Drohnen einsetzbar
- » adrenalintreibende "Damage-Engine"

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » bitte keine KI-Patzer wie im Vorgänger
- » nicht allzu eindimensionale Feinddarstellung

FAZIT » **Technisch beeindruckendes "Was wäre wenn"-Szenario mit Fokus auf wuchtiger Haudrauf-Action und taktischen Gadgets.**





360 Die "Damage-Engine" sorgt für extra viel Dramatik, denn Ihr zieht die Action an wie ein Magnet. Ein vorbeirasender Jeep wird durch Bazooka-Beschuss zerlegt und mit wildem Scheppern immer in Eure Richtung geschleudert – egal wo Ihr steht.

BORDERLANDS

"Fallout 3" + "Diablo" + "XIII": überraschender Genre-Mix von den "Brothers in Arms"-Machern.

PS3 Im Grenzland auf dem Planeten Pandora entdeckt Ihr erstaunliche Sehenswürdigkeiten.

Das innovativste Feature bei der Ankündigung von "Borderlands" vor zwei Jahren lautete: Das Shooter-Rollenspiel bietet rund eine halbe Million verschiedener Waffen. Wer den Unterschied zwischen den Wummen bemerken soll, war uns bislang ein Rätsel. Auch ein Gespräch mit Randy Pitchford, dem Studiochef des Entwicklers Gearbox, überzeugte uns nicht von der Sinnhaftigkeit dieses Vorhabens: Jedes erdenkliche Waffen-Balancing aus sämtlichen Ego-Shootern will "Borderlands" abdecken, um Spielern ihre Lieblingknarre anzubieten. Aus den 500.000 Schießprügeln sind mittlerweile 'einige Millionen' geworden. Kein Wunder, denn Ego-Shooter finden sich heute wie Sand am Meer – dieser Tatsache muss das Arsenal schließlich Rechnung tragen!

Sarkasmus beiseite, denn auf der E3 haben wir es begriffen: "Borderlands" kombiniert zünftige Ego-Shooter-Action im "Mad Max"-Ambiente mit dem Item-Sammelwahn der "Diablo"-Anhänger. Die Objekte werden übrigens nicht per Hand entworfen, stattdessen generiert sie das Spiel aus vorgefertigten Bauteilen.

> Ein Adrenalinrausch macht Euch zur tobenden Bestie.

Wählt vor Spielbeginn aus vier Charakterklassen Euren Favoriten. Benennt und individualisiert ihn, ehe Ihr Euch allein, via Splitscreen oder in den Online-Kampagnen anderer Spieler austobt: Bis zu vier Teilnehmer unterstützt "Borderlands". Dabei steigt Ihr jederzeit ins Spiel ein und wieder aus, obendrein übernehmt Ihr anderswo gesammelte Gegenstände ins eigene Profil. Abhängig von den Statuswerten der Spieler passt die Software die Stärke der Gegner dynamisch an, um stets das richtige Maß an Herausforderung zu bieten.

Beschafft Euch von zahlreichen Personen Aufträge und vermöbelt herumstreunende Gegner in der frei erkundbaren Spielwelt. Je weiter Ihr Euch vom Startpunkt entfernt, desto stärker werden sie. Praktisch, dass an bestimmten Orten bewaffnete Fahrzeuge bereitstehen, mit denen Ihr nicht nur weite Strecken, sondern auch zähe Feinde schneller hinter Euch bringt. Letztere hinterlassen Erfahrungspunkte zum Aufleveln der teils klassenspezifischen Statuswerte. Die nahkampfstarke Brick-Klasse beispielsweise möbelt ihre Prügel-Fertigkeiten auf, Zusatzkräfte versetzen Euch in einen Adrenalinrausch und machen Euch zur tobenden Bestie. Neben Erfahrung bringen Kämpfe auch Geld und Beute ein, mit denen Ihr in Läden handelt. Lohnt sich das Aufheben eines Objektes? Sobald Ihr Euch nähert, verrät eine Statusanzeige Wert, Gattung und Häufigkeit des Gegenstandes, auch Spezialeigenschaften wie Säureschäden werden angezeigt. Derartige Rollenspiel-Elemente runden den Ego-Shooter "Borderlands" ab, der nicht zuletzt wegen der adretten Grafik Lust auf ausgiebiges Ballern und Sammeln auf dem fiktiven Planeten Pandora macht. *mh*



360 Ungetüme wie dieses erledigt Ihr am besten zu viert – allerdings müsst Ihr Euch anschließend bei der Verteilung der Beute einigen.

EINE FRAGE DES STILS



Als uns "Borderlands" das erste Mal gezeigt wurde, sah das Spiel noch ganz anders aus: Gewiss nicht hässlich, ließ der Grafikstil doch eine gewisse Eigenständigkeit vermissen. Das erkannten zwischenzeitlich auch ein paar Mitarbeiter von Gearbox, die darauf drängten, das Design zu ändern. Am Ende gab Publisher Take 2 dem Projekt mehr Zeit zur Fertigstellung, so dass das Spiel nun im Cel-Shading-Look erstrahlt.



360 Pfeif auf Realismus, dieser Comic-Look gefällt uns. Weniger schick ist derzeit noch das Gras, das sich stilistisch nicht so recht einfügen will.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Gearbox, USA**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Ego-Shooter/Rollenspiel**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
- unverbrauchter Grafikstil
- vielversprechender Genremix
- zu zweit an einer Konsole spielbar

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- kaum Details zum Spielablauf bekannt

FAZIT » Schluss mit Weltkrieg: Gearbox wagt sich an einen Mix aus Endzeit-RPG und Shooter-Action und verpasst seinem Baby einen eigenständigen Look.

GAR NICHT SPARTANISCH! M! MEINT

HALO 3: ODST

Perspektivenwechsel: Die ODST-Soldaten ersetzen den Master Chief und schließen eine Story-Lücke.

360 Vertrackte Geschichte: Erlebt das Schicksal von Dutch (rechts) und weiteren ODST-Soldaten in Rückblenden.

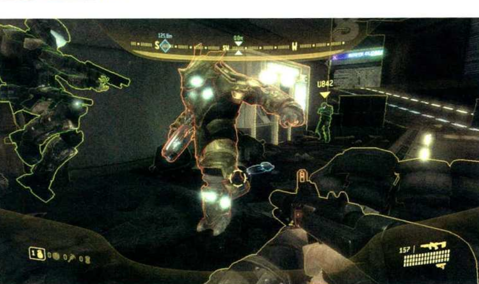
Wo sind denn alle hin? Als nach sechs Stunden Bewusstlosigkeit der ODST-Frischling mit dem passenden Namen Rookie in einer zerstörten Raumkapsel aufwacht, sind seine übrigen drei Teammitglieder verschwunden. Eigentlich sollten die Orbital Drop Shock Trooper (ODST) einen Träger der Covenant ausschalten, der über der aus "Halo 2" bekannten Metropole New Mombasa kreist – nur wenige Wochen, bevor der Master Chief hier in "Halo 3" aufräumt. Der Einsatz geht schief, New Mombasa liegt in Trümmern und Rookie macht sich auf die Suche nach seinen verschollenen Mitstreitern.

Story-technisch zwischen "Halo 2" und "Halo 3" angesiedelt, springt "Halo 3: ODST" zwischen verschiedenen Zeiten und Personen hin und her und erzählt im Film-Noir-Stil einen Nebenstrang in der "Halo"-Historie. Die Rookie-Abschnitte

> Im Leveldesign viel offener gestaltet als die stringente "Halo"-Trilogie.

konzentrieren sich auf Erkundung, entsprechend laufen nur wenige Covenant-Patrouillen vor Eure schallgedämpfte Pistole. Unterstützt werdet Ihr in der Routenwahl von einem für die Stadtverwaltung zuständigen Computerprogramm, das im Grunde die weibliche KI 'Cortana' des Master Chiefs ersetzt. Das Elektronengehirn öffnet Rookie Türen, meldet sich über öffentliche Telefone und beamt Karten auf das Head-Up-Display. In der E3-Präsentation schickte der Stadtcomputer Rookie zu einem Bombeneinsatz auf eine Brücke. Just bevor der Zünder losgeht, übernehmt Ihr in einer schnellen Umblende den ODST-Recken Dutch, der diese Brücke zusammen mit der Stadtpolizei gegen anrückende Brute-Einheiten verteidigt. Der "ODST"-Ableger ist im Leveldesign offener gestaltet als die "Halo"-Trilogie: Euch steht es frei, welchen Hinweisen (und damit welchem Kameraden) Ihr zuerst nachgeht, auch wenn Euch das Programm zu einer gewissen Vorgehensweise anhält. Jede dieser Flashback-Sequenzen ist als eigenständige Mission zu verstehen, die Stück für Stück offenlegt, was in den sechs Stunden von Rookies Ohnmacht passierte. Neben der Solokampagne zeigte Entwickler Bungie den 'Firefight'-Modus, der spielerisch an die 'Horde'-Variante von "Gears of War 2" erinnert: Überlebt mit bis zu vier Spielern fünf Gegnerwellen. Das Besondere in der "ODST"-Episode ist das zufällig generierte Gegneraufkommen – mal nur wenige Grunts, mal ein Aufmarsch von Grunts, Schakalen und Brutes. Die fünfte und letzte Welle besteht dagegen immer aus einem fetten Brute-Häuptling und seinen Schergen. Aktiviert Ihr die "Halo"-typischen 'Schädel', wird es noch kurioser: Gegner werfen beispielsweise haufenweise Granaten oder weichen Geschossen öfter aus. Dieser bewusste Zufall soll das Spiel variantenreicher machen.

Übrigens: "Halo 3: ODST" erscheint als Vollpreisspiel mit einer zweiten, allein lauffähigen Disk, auf der Ihr drei neue Multiplayer-Karten von "Halo 3" und alle drei bislang erschienenen Map-Packs findet. *pu*


360 Der neue Visor hebt optional Freund (grün) und Feind (rot) farblich hervor – hilfreich, wenn Ihr als unterstützende Einheit die Massenschlachten aufmischt.


360 Auch wenn Ihr nicht der Master Chief und daher kleiner und verwundbarer seid, tragt Ihr dennoch den Spartan-typischen Laser auf Euren ODST-Schultern.

HALO: REACH

Neben der "ODST"-Episode arbeitet Bungie an "Halo: Reach", das allerdings erst 2010 erscheint. Ein kurzer Teaser zeigt aus der Sicht eines Raumschiffs eine Welt, auf der Bomben detonieren – vermutlich der Planet Reach, die größte strategische Bastion der Menschen außerhalb der Erde. "Halo: Reach" soll die Vorgeschichte der Trilogie erzählen, als es neben dem Master Chief zahlreiche weitere Spartans gegeben hat – und bevor diese ihr jähes Ende auf Reach gefunden haben.


Bis auf den Chief rotten die Covenant alle Spartans auf Reach aus.

System	**360**
Entwickler	**Bungie, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**22. September**

DAS GEFÄLLT UNS
- nonlineare Erzählstruktur
- neues, funktionales Sichtvisier
- modifiziertes Gesundheitssystem
- kooperative "Firefight"-Multiplayer-Variante

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Grafik kaum besser als "Halo 3"

FAZIT » Trotz fehlendem Master Chief: packende Action mit technisch grandiosen Zwischensequenzen und coolem Storykniff.

FORZA MOTORSPORT 3

Mit Vollgas an die Spitze: Microsofts Rennsimulation will Veteranen und Neueinsteiger gleichermaßen fesseln.

360 Gutes Omen? Die neue Bergstrecke setzt auf grafische Abwechslung.

Turn-10-Chef Dan Greenawalt mag große Worte: Beim E3-Debüt von "Forza Motorsport 3" weist er ständig darauf hin, dass sein Xbox-360-Rennspiel alle anderen übertreffen wird und vor allem mit Leidenschaft entwickelt wurde.

Einen Vorteil gegenüber "Gran Turismo 5" hat "Forza 3" zweifelsohne: Das Rennspiel-Epos erscheint vor dem großen Rivalen, schon im Oktober können Xbox-360-Piloten Gas geben. Auch in Sachen Ausstattung gibt es nichts zu meckern. Über 400 Vehikel von mehr als 50 Herstellern füllen die Garage und können auf rund 100 Kursen ausgefahren werden. Neben bekannten Strecken wie der Nordschleife gesellen sich Neuzugänge dazu, die nicht zuletzt grafisch mehr Abwechslung liefern sollen, darunter die italienische Amalfi-Küste ("Gran Turismo 4" lässt grüßen) und die bergige Montserrat-Region in Spanien. Letztere gab es auf der E3 zu bewundern, optisch überflügelt "Forza 3" seinen Vorgänger bereits deutlich. Weil die ganze Herrlichkeit nicht auf eine DVD passt, bekommen wir gleich zwei Scheiben geliefert – eine wird auf der Festplatte gespeichert, die andere bleibt im Laufwerk. Weitere angekündigte Verbesserungen: Der dröge Karriere-Modus wurde entsorgt, jetzt rast Ihr nach einem Terminplan, der sich Euren Vorlieben anpasst und neue Wettkampfarten wie Driftrennen und Dragsprints beinhaltet. Fahrhilfen wie automatische Bremsen machen Neulingen das Leben leichter. Für alle gedacht ist die von "GRID" bekannte Funktion, auf Knopfdruck ein paar Sekunden zurückzuspulen und damit grobe Fehler ungeschehen zu machen. Die beliebten Bearbeitungsoptionen wurden ausgebaut: So individualisiert Ihr nicht nur Innenleben und Lackierung Eurer Vehikel, sondern bastelt spektakuläre Videomitschnitte Eurer Rennen zusammen.

> Optisch wird der Vorgänger schon jetzt deutlich überflügelt.



360 Ein Schadensmodell hatten schon die Vorgänger, jetzt sind aber noch heftigere Unfälle bis hin zu Überschlägen möglich – zum Glück kann man zurückspulen.

Der Spielspaß hängt aber vor allem von einer Sache ab – dem Fahrverhalten. Das nahmen wir bei ein paar Proberunden unter die Lupe und können bestätigen: Es passt. Gewicht und Motorkraft eines Vehikels sind hervorragend spürbar. Egal, welche Fahrhilfen aktiviert sind – die Lenkung funktioniert tadellos und macht Lust auf mehr. Selbst wenn Ihr Euer Auto in eine Bande rammt, glänzt "Forza 3", denn der Aufprall wirkt immens wuchtig und lässt zugleich das aufwändige Schadensmodell brillieren. *us*



360 In der brandneuen Cockpitansicht überzeugen nicht zuletzt die detaillierten und kaum pixeligen Schattenwürfe.

System	360
Entwickler	**Turn 10, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**27. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Grafikqualität hat spürbar zugelegt
- große Strecken- und Autozahl
- leistungsstarker Video-Schnittkasten für Bastler dabei
- sehr gutes Fahrgefühl

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Karrierestruktur sollte diesmal mehr bieten
- Editoren hoffentlich leichter bedienbar

FAZIT » **Die Vorzeige-Fahrsimulation auf Xbox 360 legt in allen Aspekten nach und protzt mit feiner Grafik, großem Umfang und tollem Fahrgefühl.**



NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Noch dieses Jahr kehren Mario, Luigi & Co. zu ihren 2D-Hüpf-Wurzeln zurück.

Wii Der Spieler, der zuerst auf der Kipp-Plattform landet, darf sie durch Neigung der Remote bewegen.

Unglaubliche 19 Jahre ist es her, dass Mario in einem 2D-Jump'n'Run auf einer 'großen' Konsole die Hauptrolle spielte. Für das Comeback mit "New Super Mario Bros. Wii" lassen sich Shigeru Miyamoto und sein Team nicht lumpen: Sowohl die gute alte Feuerblume aus dem ersten "Super Mario Bros." ist mit von der Partie als auch "Super Mario World"-Dino Yoshi, der hier den Flatterflug seines Fast-Solo-Abenteuers "Yoshi's Island" beherrscht. Aus der letzten DS-Episode hat Mario sich den Wandsprung gemerkt. Aber das neue Abenteuer ist keine reine Recycling-Vorstellung: Mit dem neuen Pinguin-Anzug vereist Ihr Eure Gegner und schliddert über glatte Flächen, per Propellermütze schraubt Ihr Euch in ungeahnte Höhen. Das alles ist aber nichts gegen die wichtigste Neuerung: Mario ist nicht mehr alleine unterwegs, bis zu vier Spieler tummeln sich gleichzeitig auf dem Bildschirm!

> Der neue Mario begeistert Einsteiger genauso wie alte Hasen.

Dabei sind Kooperation und Konkurrenzdenken gefragt: Teamarbeit macht manche knifflige Stelle einfacher, gleichzeitig wird aber der Spieler mit den meisten Münzen oder besiegten Gegnern am Ende eines Levels ausgezeichnet. Wer schon mal eine Vierspieler-Runde des Zelda-Abenteuers "Four Swords" auf GameCube erlebt hat, kann sich lebhaft vorstellen, was da auf ihn zukommt.

Der Einspieler-Modus ist aber keine lästige Pflichtübung. Wir haben mehrere Stunden mit zehn (von geplanten 80) Levels der E3-Demo verbracht. Das Ergebnis: "New Super Mario Bros. Wii" überzeugt auch Solisten auf ganzer Linie, steuert sich punktgenau und ist überraschend herausfordernd – die Himmelswelt mit den rotierenden Blöcken hat uns einige Nerven gekostet, bis wir endlich das Ziel erreichten. Was positiv auffällt: Kreativer Leerlauf bleibt aus, jedes Szenario bietet ein interessantes Spielelement, das für Abwechslung sorgt und eine andere Herangehensweise erfordert. Bereits der erste Abschnitt überrascht mit rotierenden Böden. Bei einer späteren Floßfahrt über einen unterirdischen Fluss wird durch Kippen der Remote der Scheinwerfer ausgerichtet. In einer weiteren Stage gilt es, mittels Drehsprung dichten Nebel aufzulösen.

Der neue Mario begeistert Einsteiger genauso wie alte Hasen: Das zeitlose Spielprinzip ist sofort verstanden. Spätere Levels bieten Veteranen eine ordentliche Herausforderung, die Solisten mit Fingerfertigkeit, Gruppenspieler durch Teamwork bewältigen. Und das Beste: Bereits im Herbst kommt die hitverdächtige Hüpferei in die Läden. *tn*



Wii Teamwork inklusive: Ein Spieler benutzt den Scheinwerfer, um seinen Kumpels den Weg zu zeigen – oder auch nicht! Im Solo-Modus seid Ihr übrigens alleine unterwegs.



Wii Während unten der Boden rotiert, schraubt sich Mario mit dem neuen Propelleranzug in die Lüfte.

System	Wii
Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Genre	**Jump'n'Run**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- exzellentes Spielgefühl
- einfallsreiches Leveldesign
- fantastischer Vierspieler-Modus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- musikalische Abwechslung fehlt
- noch mehr Charaktere wären schön

FAZIT » **Mario kehrt in Topform in seine Königsdisziplin zurück – wir konnten uns kaum von der Demo losreißen.**

SPIELSPASS-GRANATE 2010! M! MEINT

SUPER MARIO GALAXY 2

Nintendos E3-Überraschung: Das beste Wii-Spiel erhält einen Nachfolger. Hier findet Ihr alle Infos!

Wii Was ist hier los? Mario wirkt entkräftet, seine roten Klonkollegen hingegen putzmunter.

Sowohl mit Mario als auch mit Luigi habe ich in "Super Mario Galaxy" je 120 goldige Sterne gehortet und einige der schönsten Videospielstunden überhaupt erlebt. Weil sich das galaktische Spaßfeuerwerk über 8 Millionen Mal verkauft hat und ein Ende der Wii-Nachfrage nicht in Sicht ist, wird "Super Mario Galaxy" als erstem Mario-Spiel in 3D die Ehre eines Nachfolgers auf derselben Plattform zuteil.

Erneut ist das Weltall samt unzähliger Hüpfspielwelten in Form großer und kleiner Planeten Schauplatz des Abenteuers. Auf einem unscheinbaren Himmelskörper entdecken wir einen alten Bekannten: Dino Yoshi schlüpft aus dem Ei und trägt den Klempner durch die immergrünen Auen. Neu ist das Farbfrucht-Feature: Verschlingt der Knuddeldrache eine orange Frucht, nimmt er diese Kolorierung an und macht sich auf Sonics Spuren – er flitzt blitzschnell durch die Levels. Eine blaue Frucht hingegen verwandelt ihn in einen putzigen Ballon. Mario liegt bäuchlings obendrauf und lässt sich zu höheren Plattformen schippern; praktisch, wenn gerade kein Bienenkostüm zur Hand ist (keine Sorge, die Biene Mario ist wieder dabei).

Neu sind grimmige Torpedo-Gegner, die sich durchs Erdreich wühlen und dem Klempner folgen. Doch der hat einen Trumpf in der Hinterhand: Er holt sich das Bohrer-Item, springt mit einer Wirbelattacke drauf und gräbt sich senkrecht durch den Boden: In 2D-Labyrinthen umgeht Ihr so Feinde, beim gezeigten 3D-Bossfight schraubte sich Mario gar durch einen Miniplaneten.

> Kann Mario bei schwierigen Hüpfpassagen die Zeit anhalten?

Doch "Super Mario Galaxy 2" hält noch weit mehr Neuerungen parat: In einer Bastelwerkstatt-Welt plaudert Mario mit niedlichen Holzkerlchen und entgeht gierigen Kreissägen – ein Level wie eine Laubsägearbeit. Weiter geht es im Schweinsgalopp: Auf einem Musikplaneten springt Luigis Bruder per Stampfattacke auf eine Trommel und wird hoch in die Lüfte katapultiert, in einer eisigen Hügellandschaft rollt er Schneebälle zu Eisbowser, in der Ozeanwelt friert er feindliche Wasserläufer ein oder nimmt via Schlittschuhsprint Reißaus.

Schließlich bekommen wir Szenen zu sehen, die Lust auf mehr machen, aber auch Fragen aufwerfen: Kann Mario an manch schwieriger Hüpfpassage die Zeit anhalten? Müssen wir neuerdings Planeten mit Blumen schmücken? Und warum wird ein schleichender Mario von roten Klonbrüdern verfolgt (Bild oben)? *ms*





Wii Der orange Yoshi düst mit einem Höllentempo durch die 3D-Welten, der blaue Ballon-Yoshi trägt Mario (solange die kleine Luftanzeige hält) zu unerreichbaren Stellen.

System	Wii
Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Genre	**Jump'n'Run**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS
- unser Lieblingsdino Yoshi ist dabei und bringt sogar Verwandlungsformen mit
- neue Items, neue Gegner
- einfallsreiche, frische Planeten
- schon der Vorgänger war perfekt steuerbar, in dieser Hinsicht sollte nichts schiefgehen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- sieht grafisch wie der Vorgänger aus
- kein neues Grundsetting

FAZIT » **Für Nintendo-Fans und Jump'n'Runner die spannendste Ankündigung der Messe: Das schönste Wii-Spiel wird fortgesetzt und überrascht mit vielen neuen Features.**





Wii Der neue Bohrer in Aktion: Tragt ihn zum Einsatzort, hüpft per Drehsprung darauf und bohrt den Endboss von unten an.

SHIGERU MIYAMOTO

M! sprach auf der E3-Messe mit der Entwickler-Legende über die Zukunft von Nintendo.

M! Games: Sony und Microsoft haben ebenfalls neue Bewegungscontroller auf dieser E3 präsentiert. Glauben Sie, dass es eine natürliche Evolution weg vom klassischen Controller gibt, oder dass diese beiden Firmen vielmehr von Wii und dessen Erfolg beeinflusst sind?

Shigeru Miyamoto: Gute Frage. Ich glaube... ich hoffe, die Antwort ist: Das Potenzial von Videospielen wurde durch den Gebrauch bewegungssensitiver Kontrollsysteme erheblich vergrößert. Und ich denke eher, dass die beiden Firmen einfach dieses Potenzial sahen, als dass sie nur Nintendo hinterherjagen oder versuchen das zu tun, was wir tun. Und ich glaube, dass ihre Bemühungen dabei helfen werden, den Markt erneut zu erweitern, was ja großartig für alle Seiten ist. Es wird dazu führen, dass Videospiele einer noch größeren Gruppe von Menschen richtig Spaß bereiten. Und das wäre ja was, über das auch wir uns freuen würden.

Ein weiterer Trend geht in Richtung Inhalte, die von den Spielern selbst geschaffen werden, wie zuletzt bei Sonys "LittleBigPlanet" und jetzt bei Nintendos kommenden DSi-Titeln "Mario vs. Donkey Kong: Mini's March Again" oder "WarioWare DIY". Wie wichtig wird es künftig sein, dass die Leute nicht nur Games spielen, sondern auch selbst erschaffen?

Nutzer-generierte Inhalte gibt es schon eine gute Weile, und wir hatten dieses Konzept ja bereits bei Spielen wie "Excitebike" (1984 auf dem NES, Anm. d. Red.), wo es einen Kurs-Editor gab. Mit der Entwicklung fortschrittlicher Hardware-Technologien, die immer mehr Möglichkeiten eröffnen, existiert nun ein Umfeld, das Nutzer-generierte Inhalte in großem Maßstab erlaubt. Deshalb tut sich wohl gerade so viel in diesem Bereich. Bei Nintendo selbst ist das ein alter Hut, wir haben einiges dafür getan, dass die Nutzer ihre eigenen Spiele erschaffen können.

Aber es gibt da noch etwas Anderes in puncto Nutzer-generierte Inhalte, und was dieser Begriff bedeutet. Kennen Sie den "Mii Contest Channel"? Auf der Wii erschaffen Sie Miis und nehmen mit diesen an Wettbewerben teil. Das Ziel kann z.B. sein, einen Mii zu bauen, der wie eine bestimmte Berühmtheit aussieht, und Leute aus der ganzen Welt – schließlich sind wir heute ja alle übers Internet vernetzt – können solche Miis erschaffen. Das bedeutet jede Menge Nutzer-generierte Inhalte und einen Wettbewerb um diese. Das ist nur ein Punkt, eine Funktionalität, die ich herausstellen will.

Und hier ist noch ein Titel, an dem wir gerade arbeiten. Mit "Flip Note Studio" lässt sich ganz simpel eine Daumenkino-Animation auf dem DSi erstellen. Auch von Leuten, die nicht so begabt sind. Man muss sich hier nicht stundenlang hinsetzen und Seite für Seite zeichnen, mit diesem Programm geht das wirklich leicht.

Lässt sich die Animation als animiertes GIF oder ähnliches exportieren?

Der Titel nutzt lokales WLAN, man kann die Animationen also zwischen DSi-Geräten hin- und herschicken. Und man darf sie auch ins Internet hochladen, auf eine nationale Website, wo auch Leute Kommentare hinterlassen können. Momentan gibt es das Programm nur als Download-Titel in Japan, im Sommer dann in den USA und dort womöglich auch direkt in neue DSi-Konsolen integriert. Ich glaube wirklich, dass Nutzer-generierte Inhalte, ihr Potenzial und ihre Möglichkeiten absolut end- und grenzenlos sind.



Name: **Shigeru Miyamoto**
Alter: **56**
Position: **General Manager**

Softografie (Auszug):
Donkey Kong (1981)
Super Mario Bros. (1985)
The Legend of Zelda (1986)
F-Zero (1990)
Super Mario Kart (1992)
Star Fox (1993)
Pikmin (2001)
Nintendogs (2005)
Wii Sports (2006)
Wii Fit (2007)
Wii Music (2008)

Das Internet wird auch für Nintendo-Konsolen und -Spiele immer wichtiger. Das auf der E3 präsentierte "New Super Mario Bros." für Wii ist ja eher ein Multiplayer-Titel, am besten gespielt von vier Leuten gleichzeitig. Gibt es deswegen auch einen Online-Modus?

Ob man ein Spiel onlinefähig macht oder nicht, hängt wirklich stark von dem Titel selbst ab. "Mario Kart" ist z.B. ein großartiges Spiel, das man online gegen Leute von überall her spielen kann. Für mich funktioniert "NSMB" aber besser, wenn man es mit Leuten spielt, die sich im gleichen Raum befinden. Aus diesem Grund haben wir beschlossen, keine Online-Anbindung anzubieten.

Ich glaube, dass es generell einen Unterschied gibt zwischen Titeln, in denen man gegen immer bessere Gegner spielen will, wie z.B. in "Mario Kart", und solchen, wo man gemeinsam oder auch gegeneinander zockt, dann aber unabhängig vom Geschick der Spieler, sondern nur, um Spaß zu haben. In meinen Augen fällt "NSMB" darunter.

»Ich entwickle Spiele, die den Leuten erlauben, ihre Fähigkeiten zu verbessern.«

Das ist überraschend. Ich durfte Ihnen zusehen, wie sie das Spiel vorführten, und selbst Sie als äußerst erfahrener Spieler hatten ihre Probleme. Das mag nicht für den Vierspieler-Modus gelten, aber im Solo-Spiel scheint "New Super Mario Bros." ordentlich schwer zu sein...
Wissen Sie, dass uns schon Leute angesprochen haben, ob wir das Spiel nicht schwieriger machen könnten? (lacht) Was ich immer in meinen Spielen unterzubringen versuche, ist die Möglichkeit zu üben und dadurch besser in dem Spiel zu werden. Du bleibst also ganz locker und spielst vor dich hin, um das zu üben, was du zu deiner Verbesserung brauchst. Und diesen Spaß, diesen Grad der Befriedigung, den du erreichst, wenn du eine Stelle geschafft hast, weil du deine Fähigkeiten verbessert hast – das ist etwas, was ich in meine Spiele bringen will. Und ich denke, wir haben in dieser Beziehung gute Arbeit bei "New Super Mario Bros." geleistet.

Ist "New Super Mario Bros." also ein Spiel für jedermann?
Das denke ich.

Es scheint einen großen Graben zwischen Gelegenheits- und Profispielern zu geben. Ist es nur eine Frage des Schwierigkeitsgrads, zu welcher Gruppe man gehört?
Bei einem Spiel wie diesem geht es nicht um die Frage, ob du ein mehr oder weniger erfahrener Spieler ist. Es geht um die Leute, die verstehen, wie das Spiel funktioniert. Das sind die, die besser in dem Spiel werden, vor allem wenn sie sich die Zeit dafür nehmen. Leute dagegen, die nicht die Zeit haben, sich hinzusetzen und es wirklich durchzuspielen, werden sich nicht verbessern. Auch Leute, die sich selbst nicht als erfahrene oder gute Spieler sehen, werden diesen Titel spielen und glücklich darüber sein, wenn sie ein Ziel erreichen, ein Level beenden oder merken, wie ihre Fähigkeiten sich verbessern. Sie werden sogar glücklicher sein als Spieler mit viel mehr Erfahrung und besseren Fähigkeiten, denn sie werden sich über ihren Fortschritt mehr freuen.

Ich konzentriere mich auf die Entwicklung von Spielen, die den Leuten erlauben, ihre Fähigkeiten zu entwickeln. Das ist eines der Ziele: Befriedigung durch Verbesserung. Aber womöglich gibt es da Passagen, die für manche Leute zu schwer sind und sie deshalb nicht weiterkommen. Und für die bieten wir bei "NSMB" zum ersten Mal ein neuartiges Hilfesystem. Es funktioniert so: Der Spieler übergibt die Kontrolle an den Computer, lässt ihn durch den Abschnitt spielen, an dem er gescheitert ist, und übernimmt danach wieder selbst.

Verderben Sie dem Spieler damit nicht den Spaß?
Ich glaube eher, dass der Spieler diese Funktion nutzt und dann einfach weiterspielen wird. Vielleicht war es ja gerade diese eine Passage, die ihm die Lust auf das Spiel genommen hat. Nachdem sich nun der Computer darum gekümmert hat, kann der Spieler weitermachen, seine Fähigkeiten verbessern und irgendwann wieder zu dieser Stelle zurückkommen, um sich vielleicht nochmal anzusehen, wie der Computer das gemacht hat. Und dann wird er sagen: "Schön, jetzt kann ich das auch."

Ist es nicht die Aufgabe des Designers, die Spieler durch einen wachsenden Schwierigkeitsgrad und sich entwickelnde Fähigkeiten durch das Spiel zu leiten?
Da haben Sie vollkommen recht, und ich glaube, dass alle meine Spiele in dieser Beziehung perfekt sind. Nintendo ist in diesem Punkt am besten. Design ist unsere Verantwortung, aber es ist nun mal so: Selbst wenn wir wissen, wie gut wir in puncto Design sind, gibt es immer noch ein paar Leute, für die manche Stellen zu schwer sind. Und für die gibt es dieses neue Feature.

Eine Sache noch zu grundlegendem Spieldesign: Eine Menge Leute blicken auf Spiele und sagen: "Okay, die Strategie hier ist, dieses Level zu bestehen, um ins nächste zu kommen, jenes Gebiet zu überwinden, um im nächsten weiterzumachen." Wir machen das genau umgekehrt. Wir wollen, dass die Leute dieses eine Gebiet spielen und sie dort Spaß haben. Natürlich öffnet sich dann irgendwann ein neues Gebiet. Aber: Wir wollen, dass sie die Reise selbst genießen, nicht dass sie aufbrechen, nur um irgendwo anders hinzukommen. Wir designen Spiele so, dass die Leute, die das Hilfesystem nutzen, an die entsprechenden Stellen zurückgehen und sie noch einmal probieren werden. Das große Ziel ist nicht, voranzukommen, sondern das Hier und Jetzt zu genießen – und deshalb wird das Hilfesystem auch nicht die Erfahrung abschwächen.

"Wii Sports Resort" ist ein Spiel, das diese Tiefe, von der wir gerade reden, wirklich unterstreicht. Du nimmst nicht an einem Wettbewerb teil, um zum nächsten zu kommen, sondern um in diesem besser zu werden.

"Wii Sports Resort" nutzt die Wii-Motion-Plus-Hardware, um dem Spieler eine genauere Kontrolle zu geben. Wird Wii Motion Plus die Ur-Controller irgendwann ersetzen? Für Entwickler muss es ja unschön sein, Spiele auch auf eine ungenauere Steuerung auslegen zu müssen.
Ich glaube, dass dieses Stück Extra-Präzision genau das ist, was die Wii-Fernbedienung komplett macht. Es ist definitiv die Verantwortung Nintendos, ein Spiel zu veröffentlichen, das uns dabei hilft, Wii Motion Plus zum Standard zu machen. Damit die anderen Entwickler anschließend sorglos Spiele bringen können, die genau und ausschließlich für Wii Motion Plus gemacht sind. Natürlich willst du als Designer keine verschiedenen Versionen eines Spiels machen, nur um beide Steuervarianten zu unterstützen. Wir wollen, dass alle die bessere wählen, und wir sind es, die die installierte Basis schaffen müssen, damit die Entwickler das ohne Bauchschmerzen tun können. Das macht ihre Arbeit dann hoffentlich leichter.

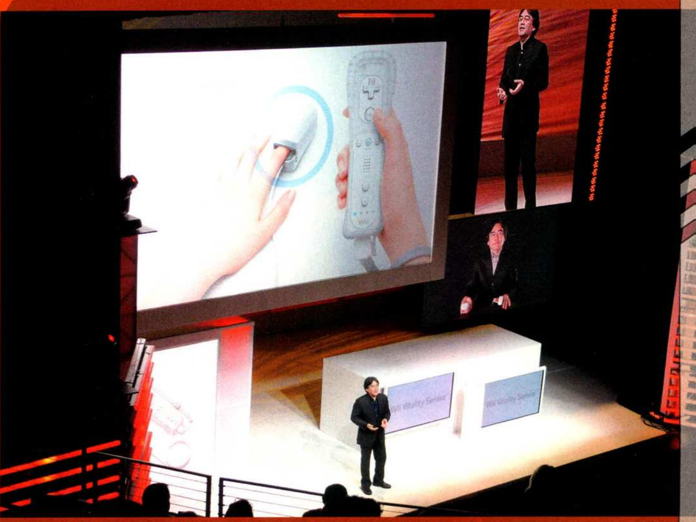
Sie sprachen kürzlich über Ihre Idee einer Insel, die analog ihren bekannten Spielecharakteren in mehreren Nintendo-Titeln vorkommen soll. Für mich klang das ein bisschen nach einem Startpunkt im Internet, von dem aus man unterschiedlichste Nintendo-Titel spielen kann. Etwas wie ein weltumspannendes Nintendo-MMO.
Es wäre doch interessant, wenn man einen Ort hätte, mit dem jeder vertraut ist. So wie Tokio für alle Japaner oder New York für die meisten Amerikaner. Wenn wir also dieselbe Form von Identität für z.B. Wuhu Island (den Schauplatz von "Wii Sports Resort", Anm. d. Red.) schaffen könnten, von der jeder Spieler sagt "Oh, das ist ja Wuhu Island", dann gäbe es Möglichkeiten für Dinge wie ein MMO.

Dann haben wir es in Zukunft also nicht mehr mit dem Wii Channel, sondern mit Wuhu Island zu tun?
Wenn es so eine entscheidende Rolle spielen würde, bräuchte es einen etwas seriöseren Namen (lacht).

Bei Nintendo dreht sich alles um Verbesserung. Verbesserung deiner Fähigkeiten, deines Hirns, deiner Gesundheit. Da scheint der neue Vitality Sensor ein weiterer logischer Schritt zu sein. Aber taugt der Sensor auch für etwas Anderes als Gesundheit und Entspannung?
Es gibt jede Menge unterschiedlicher Möglichkeiten und Potenziale für den Wii Vitality Sensor. Man könnte ihn als so etwas wie ein "Wii Fit"-Add-on zur Überwachung der eigenen Gesundheit nutzen. Eine recht offensichtliche Einsatzmöglichkeit. Aber vielleicht könnte es da auch etwas geben, das auf die Verfassung und den Zustand des Nutzers reagiert und in einem Spiel auf dieser Basis Dinge ändert. Wenn du dich z.B. in einem Geisterhaus befindest, wo ein bestimmtes Ereignis dann auftritt, wenn das Gerät einen Zustand höchster Angst und Erregung bei dir spürt. Es gibt eine Menge Wege, so etwas zu implementieren.

Es scheint ein bisschen unbequem, den Sensor während des Spiels auf dem Finger stecken zu haben.
Prinzipiell wollen wir das Ganze ruhend einsetzen. Der Sensor soll stationär sein, man steckt seinen Finger hinein und macht dann vielleicht etwas mit der anderen Hand. Diese Peripherie wird nichts sein, das man umherschleudert.

Das Gespräch führte Stephan Freundorfer.



Nintendo-Präsident Satoru Iwata präsentierte auf der Pressekonferenz den Wii Vitality Sensor. Zu sehen gab es von dem Gerät weder auf der Messe noch bei unserem Interview etwas.

BESTE FILM-UMSETZUNG! M! MEINT

AVATAR

Ubisofts Actiontitel will kein gewöhnliches Film-Spiel sein. Kann das klappen?

360 "Jurassic Park" im Weltall mit "Halo"-Fahrzeugen? "Avatar" kupfert bei Film- und Spielegrößen ab.

Im Dezember beamt James Cameron das Kinopublikum ins 22. Jahrhundert, auf den erdnahen Mond Pandora, wo das menschenähnliche Volk der Na'vi (Markenzeichen: blaue Hautfarbe, über drei Meter groß) ein Leben im Einklang mit der Natur führt. Der Mensch versucht, in diese Dschungelwelt einzudringen – weil aber die Atmosphäre für seine Lungen nicht geeignet ist, betreten per Gedankensteuerung kontrollierte Mensch-Alien-Mischlinge, die sogenannten Avatare, das Reich der Na'vi. Das von Ubisoft entwickelte Spiel zum (wahrscheinlichen) Hollywood-Blockbuster hat eine erheblich längere Vorlaufzeit als die meisten Filmumsetzungen – gerade weil es Cameron wichtig ist, dass seine Kino-Revolution auch auf Konsole ein technischer wie spielerischer Hochgenuss wird. Dass der Actiontitel durchaus das Zeug zum Spielspaßhit hat, davon konnten wir uns in Los Angeles anhand einer live vorgespielten Demo selbst überzeugen.

> Im Kampfroboter zerfetzen wir die wunderbar bunte Flora und Fauna.

"Ausgangspunkt für die 'Avatar'-Umsetzung war die 'Far Cry 2'-Engine, doch wir mussten sie erweitern, da wir zunächst nicht genug Vegetation darstellen konnten", erwähnt einer der Entwickler nebenbei. Und tatsächlich sieht "Avatar" schon jetzt imposant aus: Aus der Third-Person-Sicht verfolgen wir einen menschlichen Soldaten, der sich durch einen malerischen Dschungel kämpft, in der Dämmerung entdecken wir unzählige, biolumineszierende Pflanzen und winzige Quallen, die scheinbar schwerelos über den Waldboden schweben; später an Bord eines Kampfroboters zerfetzen wir die wunderbar bunte Flora und Fauna von Pandora und bringen Dino-ähnliche Echsen mit dem MG zu Fall. Der farbenfroheren Umgebung zum Trotz erinnert uns "Avatar" frappierend an den Actionkracher "Lost Planet" – gepaart mit "Gears of War"schen Ausweichrollen und den 'Hornet'-Flugeinlagen eines "Halo 3". Als Na'vi-Krieger hingegen gehen wir zum Nahkampf über und attackieren mit Bogen, Kriegsaxt oder Stachelkeule – Ubisoft lässt Euch beide Seiten des Konflikts spielen.



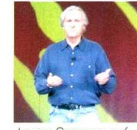
360 Der ewige Konflikt Kreatur vs. Maschine – ausgetragen auf Pandora.

Beinahe hätten wir ein kleines Detail vergessen: "Avatar" läuft in 3D. Der Urwald hat eine glaubhafte Tiefe, der Held steht sichtbar vor der Umgebung und die Rauchschwaden des Raketenwerfers scheinen im Raum zwischen Spieler und Fernseher zu schweben. Apropos Fernseher: Leider benötigt Ihr für den dreidimensionalen Genuss eine 3D-Brille und eine 3D-fähige Glotze (siehe Seite 16) – Letztere liegt dem Spiel leider nicht bei. Doch keine Bange: Wir haben die Probe aufs Exempel gemacht und können versichern, dass "Avatar" auch ohne den (abschaltbaren) Tiefeneffekt imposant aussieht – der Wow-Effekt verschwindet jedoch im Dimensionsloch zwischen 2D und 3D. *ms*

360 Cooles Design: Die 'AMP'-Suits (= Mechs) sehen martialisch aus.

DIE FILMVORLAGE

Kurz vor Weihnachten will Regie-Legende James Cameron ("Aliens", "Terminator 2", "Titanic") das Kino neu definieren: Das SciFi-Abenteuer "Avatar" wird bevorzugt in 3D-kompatiblen Kinos laufen und soll die neue Technologie endgültig etablieren. Wie Cameron auf Ubisofts E3-Pressekonferenz erklärte, plane er das Projekt seit 14 Jahren – doch erst 2005 waren Kamera- und CGI-Technik fortgeschritten genug, um sein Vorhaben in die Tat umzusetzen. Der menschliche "Avatar"-Hauptdarsteller Jake Sully wird von Sam Worthington gespielt – aktuell zu sehen als Marcus Wright in "Terminator: Die Erlösung."



James Cameron auf der Ubisoft-Konferenz.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » reizvoller, wunderhübscher Aliendschungel
- » beide Seiten des Konflikts spielbar
- » Action satt – am Boden und in der Luft

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » 3D-Effekt nur mit teurem 3D-Fernseher
- » mehr eigene Spielideen bitte

FAZIT » **Ob "Avatar" auf Konsole nach dem M! Games-Oscar greift, wird sich zeigen – technisch ist das Actionspiel schon topfit.**

HÄRTER ALS JE ZUVOR! M! MEINT

GOD OF WAR III

Gesehen, gespielt, geliebt: Kratos hat richtig Wut im Bauch und lässt sie an seinen Gegnern aus...

PS3 Chimären-Kammerjäger: Kratos wird dem Biest gleich sehr weh tun.



PS3 Hingucker: So ein grimmiger Lava-Titan im Hintergrund macht schon was her.



PS3 Kratos' neue Löwenkopf-Kampfhandschuhe sprengen jede Modersoldaten-Party.

Mit gierigen Fingern greifen wir zum PS3-Pad und machen da weiter, wo unser letzter Vorgeschmack auf "God of War III" endete: Per Quick-Time-Event enthauptet der aschfahle Spartaner den gestürzten Helios (Bildreihe unten) und missbraucht dessen leuchtenden Schädel fortan als Lampe. Wir betreten eine pechschwarze Höhle und lenken Helios' Lichtstrahl mit dem rechten Stick: Kleine Rinnsale plätschern über den Fels, wir schrecken kurz zurück, als eine fette Ratte vorüberhuscht. Die ersten Gegner in der Höhle werden geblendet von der göttlichen Taschenlampe, weichen zurück, straucheln, taumeln. Kratos zieht die Klingen und den Feinden einen strammen Scheitel – auch die bunten Lichteffekte der Waffen projizieren gespenstische Schatten an die Höhlenwand. Plötzlich steht Kratos vor einem tobenden Luftstrom, der aus der Tiefe in Richtung Oberfläche stürmt – er nutzt die Ikarusflügel und lässt sich nach oben tragen. Es folgt eine sensationell inszenierte Flugsequenz, wir weichen herabstürzenden Felsbrocken aus, müssen enge Durchlässe erwischen und mit der schwindenden Energieleiste kämpfen – dieser Abschnitt ist alles andere als leicht.

> Im März 2010 der Kaufgrund für die letzten PS3-Verweigerer.

Die meisten Kämpfe unseres zirka 20-minütigen "God of War III"-Probespiels waren weniger anspruchsvoll: Untote Söldner zerpflückt Kratos am Boden und in der Luft – habt Ihr ihnen im Kampfgetümmel die Beine abgehackt, löst ein Druck auf die Kreistaste einen Stampfer von Kratos aus, der ihrem Leben ein Ende setzt. Die schonungslose Brutalität, die der Spartaner an den Tag legte, ließ uns einige Male schlucken – in dieser Form wird "God of War III" nicht in Deutschland erscheinen: Nach dem Kampf mit dem Zentaur schlitzt Kratos dem wehrlosen Vieh den Bauch auf und die Innereien quellen nur so heraus. Von Helios' Enthauptung haben wir schon berichtet – dass Kratos einem vor Schmerz brüllenden Zyklopen den Augapfel samt Sehnerv aus dem Schädel reißt, wird ebenfalls auf wenig USK-Gegenliebe stoßen. Weniger martialisch, dafür praktisch ist die neue Option, einen geschwächten Gegner als Rammbock für einen Sprint durch die Feindscharen zu missbrauchen – lustig gar die Idee, dass ein wagemutiges Feindgrüppchen unseren Wüterich zu Boden reißt und unter sich begräbt. Flottes Drehen des linken Sticks löst jedoch auch dieses Problem.

Leider gestaltete sich das Überwinden von Abgründen via Harpyientaxi noch hakelig und hatte einige Tode zur Folge; die Löwenkopf-Fäustlinge standen in puncto Dynamik und Spielgefühl merklich hinter den Chaosklingen zurück. Trotzdem: Wenn Euch (wie uns) die große Ähnlichkeit zu den Vorgängern eher lockt denn langweilt, ist Kratos im März 2010 der Kaufgrund für die letzten PS3-Verweigerer unter Euch. *ms*

System	PS3
Entwickler	**Sony Santa Monica, USA**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Action**
Termin	**März 2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- perfekte Kampfsteuerung
- cooler Held & reizvolles Szenario
- Präsentation schon 1a – grafisch sind...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- ...andere Titel aber einen Schritt weiter
- Handhabung der Kampfhandschuhe träge

FAZIT » **Konsequente wie kompetente Fortführung der besten Hack'n'Slay-Serie – fett inszeniert und noch härter als bisher.**







UNVERSCHÄMT SEXY! M! MEINT

BAYONETTA

Gezockt und für genial befunden – hier kommt ein spielbarer Action-Porno der Superlative!

360 Wenn Bayonetta den Haar-Dämon zutreten lässt (hier in High-Heel-Form), verschwindet ihr schwarzes Outfit fast ganz.

Gaaanz langsam. Den Controller weglegen und tief durchatmen. Wahnsinn! Mein 20-minütiges "Bayonetta"-Probespiel war gewaltig. Diese grellen Farben, diese riesigen Monster und dann noch diese abgedrehten Moves – vollführt von der knackigsten Lady seit Vanessa Z. Schneider; hier kommt etwas Großes auf das Hack'n'Slay-Genre zu.

Anfangs war die von mir ins Pad gehämmerte Kombination aus Ballerattacken, Klingenhieben und Kick-Salven freilich wenig durchdacht und demnach mehr hektisch denn stylisch. Das Angriffsrepertoire der HD-Hexe ist einfach zu gigantisch: Ihr bearbeitet das freakige Feindvolk mit blitzschnellen Kicks, entladet fauchend Pistolen oder Shotgun und verwendet auf Knopfdruck die martialischen Waffen erlegter Feinde – Morgenstern, Peitsche und Lanze warten. Wer besonders gekonnt metzelt, setzt 'Torture Kills' als

> Bayonetta hat den heißesten Knackarsch seit Vanessa Z. Schneider.

Finishing Moves ein: Verfrachtet die Monster in eine dornenbewehrte Folterkammer oder setzt sie einem rotierenden Stachelrad aus, das durch virtuelles Fleisch pflügt. Turmhohe Bosse schließlich geben schnell klein bei, wenn die Dame mit dem schwarzen Catsuit einen bestialischen Dämon (aus den eigenen Haaren) beschwört, dessen geiferndes Maul den letzten Lebensfunken aus ihrem ärmlichen Dasein herausbeißt.

Noch elektrisiert von der optischen Wucht, spielerischen Vielfalt und knackigen Steuerung meiner kurzen Affäre mit Platinum Games' Metzelgöttin, zeigte mir "Bayonetta"-Produzent und "Devil May Cry"-Erfinder Hideki Kamiya hinter verschlossenen

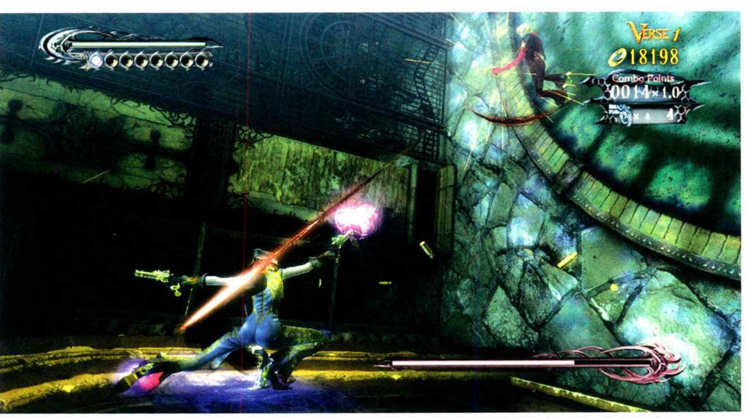


360 Beflügelt: Bayonettas Schmetterlingsschwingen sind nützlich, um über Schluchten zu schweben oder im Luftkampf auf Augenhöhe mit dem Gegner zu sein.

Türen weitere spektakuläre Szenen: angefangen beim stylischen Ladebildschirm, in welchem Ihr Eure Combos trainiert, über den Ritt auf einem rau(s)chenden Lavastrom bis hin zu coolen Zeitlupen-Einstellungen, wenn Ihr per Hechtrolle einer Feindesattacke entgangen seid.

Wie der feiste Klempner in "Super Mario Galaxy" sprintet die Heldin an senkrechten Wänden hoch, wie Dante legt sie eine dreiste Lässigkeit und aufgesetzte Coolness an den Tag, welche die Grenzen zwischen Actionspiel und einer Parodie auf selbiges verschwimmen lässt.

Wir beenden unser E3-Abenteuer mit einem wuchtig in Szene gesetzten Bosskampf gegen einen behelmten Greifen, der kurzerhand ein ganzes Zimmer aus einem Gebäude reißt, und der Hoffnung, dass sich hinter so viel Actionpomp und Sexappeal ein auf Dauer motivierendes Spielsystem und eine interessante Story verstecken. *ms*



360 Beim Duell mit einer mysteriösen Lady könnt Ihr sogar an den Wänden des Raumes hochlaufen und weiterkämpfen.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Platinum Games, Japan**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Action**
Termin	**Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Heldin ist heiß
- spektakulär-bunter Grafik-Overkill
- ein magisches Outfit aus Haaren
- so japanisch wie kaum ein anderes Game
- vielfältiges Angriffsrepertoire, das...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- ...Euch anfangs überfordert
- Action bisweilen arg chaotisch

FAZIT » **Videospiel der alten Schule und HD-Feuerwerk in einem: Gothic-Action-Oper mit cooler Heldin und massig Moves.**

KÜNSTLERISCH WERTVOLL! M! MEINT

MURAMASA
THE DEMON BLADE

Das schönste Spiel der Messe erscheint für Wii – und wir haben es ausprobiert.

Wii Der Wind in den Weiden: Die liebevoll animierten Hintergründe machen glücklich.

Plötzlich stand sie vor mir, die Schönheitskönigin der E3. "Muramasa" war ihr zauberhafter Name, aus dem fernen Nippon war sie gekommen, mein Herz zu erobern. Der japanische Spieleschmied Vanillaware hatte sie entsandt und so war sie ihren hübschen Schwestern "Odin Sphere" und "Grim Grimoire" über den großen Teich gefolgt. Trotz ihrer Wii-Herkunft ließ sie all die HD-Schönheiten der E3 blass wirken, wackelte keck mit ihren malerisch animierten Hintergründen und geizte nicht mit farbenfrohen Effekten.

Mit einem flauen Gefühl in der Magengegend ergriff ich Nunchuk und Remote, fürchtete mich regelrecht vor einer hektischen Bewegungssteuerung, die mir das schönste Rendezvous verdorben hätte. Pustekuchen: Meine "Muramasa"-Helden bändigte ich mit Stick und Buttonkommandos allein. Kombiniere ich die einzige Schlagtaste 'A' mit Knüppelbewegungen, vollführt der zweidimensionale Säbelmeister wilde Dash-Moves, rasante Sprünge, Wirbelattacken und Stampfangriffe. Blocks bei gehaltenem A-Knopf und Special Moves via B-Button runden die simpel-sinnig-süchtigmachende Actionsteuerung ab.

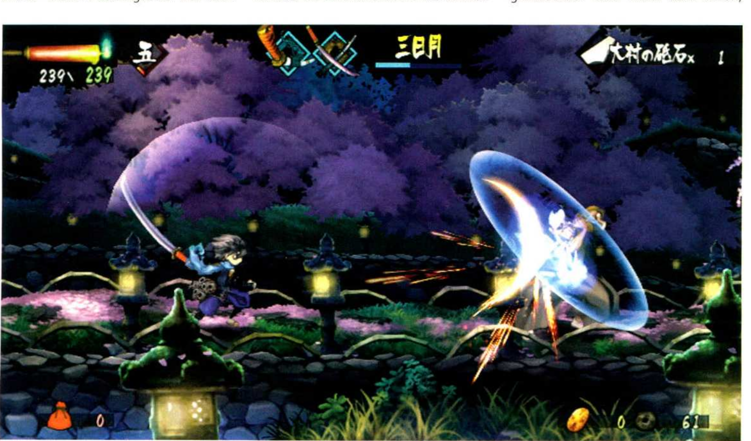
> Keine Bewegungssteuerung – Ihr kämpft nur mit Stick und Knöpfen.

Wie im Rausch tolle ich durch die entzückenden 2D-Ländereien, genieße das vielschichtige Parallax Scrolling, gebe drolligen Ninjas auf die Zwölf und schnappe Items von schwer zu erreichenden Plattformen (Achtung: Stick nach oben = Sprung). Am Wegesrand stehende, windschiefe Hütten betrete ich per Knopfdruck – meist wartet darin ein Schatz oder eine Leckerei. Taucht unvermittelt ein halbes Dutzend Bomben werfender Halunken auf, ist der Klingenwechsel Gold wert: zum einen, da geborstene Schwerter nach einer Weile in der virtuellen Scheide wieder ganz werden, zum anderen, weil der frische Säbel – fast im Stile einer Smartbomb – allen Feinden einen kräftigen Schlag versetzt.



Wii Autsch: Beim Endkampf mit dem schrulligen Zyklopen zerbricht unsere Klinge.

Zwei Helden mit verschiedenen Levels und Geschichten sowie ein Trupp illustrer Bosse runden den spielerisch etwas repetitiven, doch märchenhaft inszenierten Klingentanz ab – drückt die Daumen, dass "Muramasa" Ende 2009 auch mit PAL-Konsolen flirtet. *ms*



Wii Einiger RPG-Elemente zum Trotz ist "Muramasa" ein Nonstop-Actiontitel, der Eure Klinge zum Glühen bringt.

System	Wii
Entwickler	**Vanillaware, Japan**
Hersteller	**Ignition**
Genre	**Action**
Termin	**2009**

DAS GEFÄLLT UNS
- eingängige Kampfsteuerung
- Prädikat: künstlerisch wertvoll
- schauerlich-schöne Endgegner
- 2D-Spiele begeistern noch immer

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- überladenes Tutorial
- Raufereien bisweilen arg chaotisch
- wir wollen einen PAL-Release!

FAZIT » **In Bewegung noch schöner als auf Bildern: Videospiel gewordenes Märchenbuch voller packender Duelle und magischer Schwerter – mit gelungener Steuerung.**

SPLINTER CELL CONVICTION

EINDRUCKSVOLLES COMEBACK! M! MEINT

Sam Fisher lebt und ist besser als je zuvor – wir haben Ubisofts Helden auf seinem härtesten Einsatz begleitet.

Habt Ihr Euch von Sam Fisher verabschiedet? Ihr wisst schon, das war der alte Heimlichtuer mit den lustigen grünen Punkten auf der Stirn, der sich immer in den Schatten herumgedrückt hat und jeder direkten Konfrontation aus dem Weg gegangen ist. Hoffentlich habt Ihr Lebewohl gesagt – denn diesen Typen seht Ihr nie wieder. Der neue Sam ist härter, schneller, tödlicher. Seinen Job als Anti-Terror-Schleicher bei Third Echelon hat er an den Nagel gehängt, sein Motiv ist jetzt persönlicher Natur: Er will die Verantwortlichen für den Tod seiner Tochter zur Strecke bringen – und dafür geht er über Leichen.

Die live vorgespielten Szenen entführen uns in ein schäbiges Herrenklo irgendwo auf Malta. Sam stürmt den Toilettenraum, packt einen maulfaulen Halunken am Schlafittchen und donnert dessen Visage gegen ein verflucht gut modelliertes Pissoir, das in seine Einzelteile zerbirst. Das schmerzt, doch der Bursche will immer noch nicht plaudern. Der Entwickler lässt Sam weitere Überzeugungsarbeit leisten, sein Opfer fliegt gegen die nächstbeste Toilettentür, woraufhin der unbeteiligte 'Insasse' das stille Örtchen fluchtartig verlässt – zwar ein gescripteter, aber netter Gag. Fast beiläufig macht uns der Entwickler auf den Einsatz von projizierten Filmchen aufmerksam: Wie von einem virtuellen Projektor an die Wand geworfen, stehen die Lettern des Herstellers Ubisoft an der Klowand, später staunen wir über Missionsziele, die auf Hausmauern zu sehen sind, oder kurze Rückblick-Sequenzen auf der Tapete eines Büroraumes. Mit dieser Technik will Ubisoft die (hoffentlich mal interessante) Story an den Zocker bringen, ohne den Spielfluss zu stören – dieses Vorhaben könnte aufgehen.

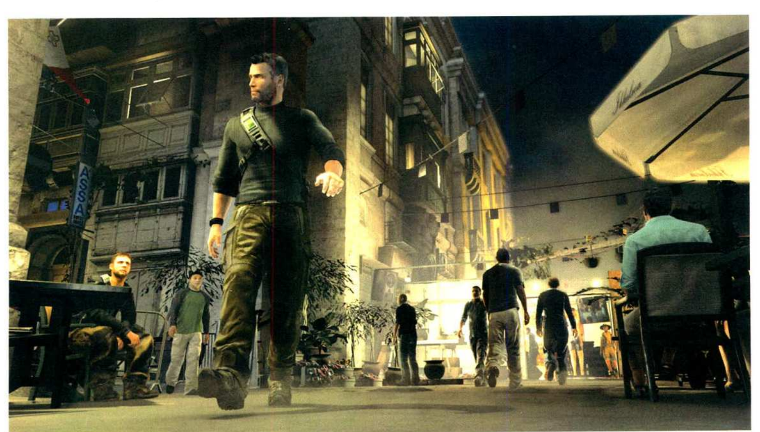


360 'Infiltriere das Anwesen': In die Levels projizierte Schriftzüge sehen stylisch aus und weisen Euch auf wichtige Missionsziele hin.

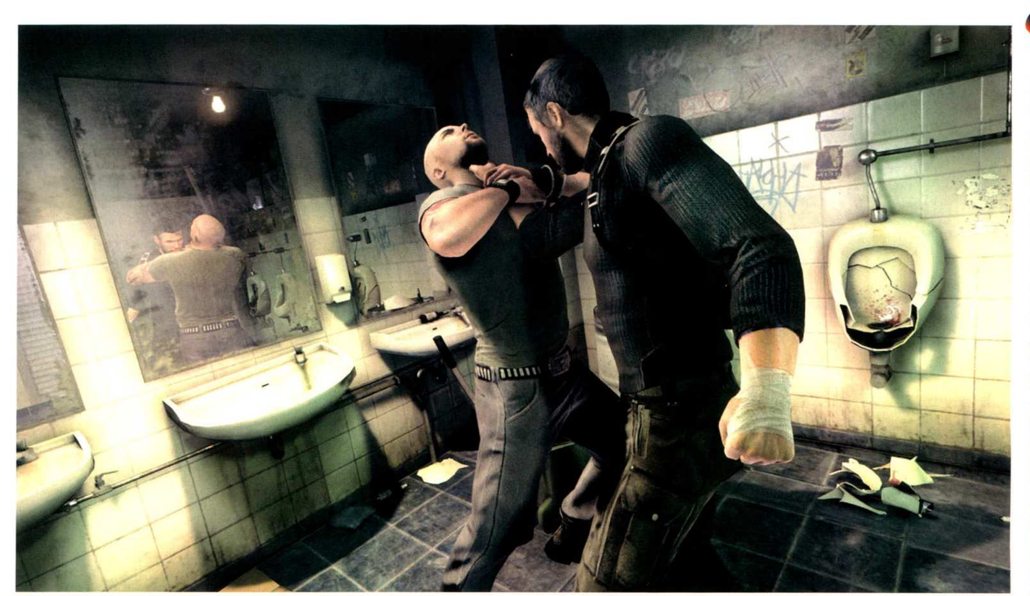
In der Zwischenzeit hat Sam seinem Widersacher die gewünschten Infos entlockt und macht sich auf den Weg in die belebte Innenstadt. Quasi im Vorübergehen zerschlägt er einen Autospiegel und nimmt eine große Scherbe an sich – sie wird uns fortan wertvolle Blicke unter verschlossenen Türen hindurch ermöglichen. Dass diese Spiegelscherbe eines der von den Entwicklern erwähnten, zahllosen Objekte ist, die Ihr jederzeit benutzen oder auch liegen lassen könnt, bezweifeln wir – Sam braucht dieses Item, das Spiel wird Euch sicher zu diesem nützlichen Akt des Vandalismus drängen.

Killen mit Knöpfchen

In der nächsten Szene zeigt sich der Held von seiner neuen Seite. Ein kurzer Blick über eine Mauer und das



360 Jetzt bloß nicht auffallen: Sam schlendert durch die belebten Gassen von Malta – seine Waffe bleibt (vorerst) im Halfter.



360 So beginnen die ersten Echtzeit-Spielszenen von "Conviction" seit zwei Jahren: Sam zerdeppert einen Toilettenraum – dazu benutzt er die Visage seines Widersachers.

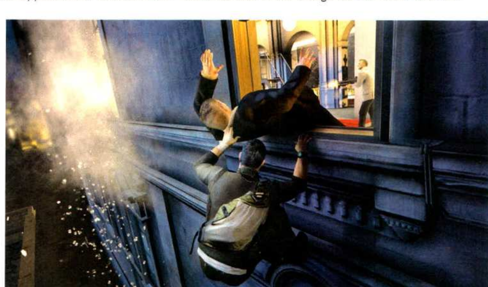
'Mark & Execute'-Feature kommt erstmals zum Einsatz: Auf Knopfdruck markiert Ihr je nach Waffe unterschiedlich viele Feinde und Objekte (z.B. Lampe) mit einem roten Punkt. Betätigt Ihr einen weiteren Button, schnellt Sam aus der Deckung und erledigt die gekennzeichneten Ziele mit tödlicher Präzision. Natürlich muss das Timing stimmen – ist ein markierter Punkt außerhalb der Schusslinie, verharrt Sam mit gezogener Knarre. Außerdem könnt Ihr das Feature nicht ständig einsetzen, ein Nahkampfkill jedoch genügt und es steht Euch wieder zur Verfügung. Im nächsten Raum lässt Sam endgültig den HD-Rambo raus: Schneller und eleganter als früher erklimmt er ein Stahlrohr und feuert überkopfhängend auf einen Kronleuchter. Der kracht auf den Marmorboden und erledigt einige Wachen, ruft jedoch weitere Kollegen auf den Plan.

Zzumm, zzumm – zwei schallgedämpfte, per 'Mark & Execute' ausgelöste Schüsse später fallen zwei von ihnen wie nasse Säcke

Geniale Idee: Ein Schatten markiert die Position, wo Ihr gesehen wurdet.

zu Boden. Als Sam in die Schatten taucht, verliert die feine, hochdetaillierte Optik die Farbe: Lediglich die verbliebenen Feinde und benutzbare Objekte behalten ihre bunten Töne.

Schon staunen wir über die dritte Neuerung im Bunde: Eine transparente Sam-Kopie taucht plötzlich neben uns auf, der Entwickler erklärt: Dieser Schatten markiert die letzte bekannte Position, an der Eure Feinde Sam gesehen haben. Geniale Idee! So wisst Ihr jederzeit, wohin die Wachen gehen werden, und seid ihnen den entscheidenden Schritt voraus. Spielt Katz und Maus mit ihnen: Lehnt Euch z.B. über ein Geländer, wo Euch ein Feind kurz entdecken kann. Verschwindet dann wieder im Schatten und lasst den Wachmann zu der Stelle trotten, an



360 Praktisch: Hat sich Sam hangelnderweise von hinten an eine Wache angeschlichen, zieht er sein Opfer auf Knopfdruck über die Brüstung.

der er Euch vermutet. Derweil lacht Ihr Euch krumm oder – noch besser – nutzt die Gelegenheit, um den armen Tropf in die Tiefe zu stoßen.

Uns hat der neue kompromisslose Sam massiv beeindruckt: Der Spielablauf ist packend, die Action grandios inszeniert und die Grafik gestochen scharf. Zwar mussten die Entwickler auf unser Nachfragen eingestehen, dass einige coole Ereignisse der Demo (z.B. Wachen errichten Barrikaden) gescriptet waren, dennoch sind wir davon überzeugt, dass der Serie die Verschnaufpause mehr als gut getan hat, und freuen uns auf die filmreif inszenierte Fusion aus Stealth-Adventure und Third-Person-Action – die zum Unmut der PS3-Besitzer vorerst nur für die Xbox 360 geplant ist. *ms*

IMAGEWECHSEL: SO SAH DAS SPIEL VOR ZWEI JAHREN AUS

Im Mai 2007 gab es das letzte Lebenslicht von Sam: Mit mittellangem, zerzaustem Haupthaar schlich er wie der "Assassin's Creed"-Held durch eine dynamische Menschenmenge und versuchte, im Mob unterzutauchen. Seinen leisetreterischen Spielstil hatte er zu Gunsten von Schlägereien abgelegt: Sam prügelte auf Feinde ein und warf mit Büroeinrichtung (siehe Bild rechts) um sich. Obwohl noch recht ruckelig, machte die frühe Preview-Fassung Lust auf mehr. Dann jedoch verschwand Sam spurlos (wer könnte das besser?) und ließ sich bis zur E3 2009 nicht blicken. Gründe für das Verwerfen des hier beschriebenen Spielablaufs und Designs nannte Ubisoft nicht.



System	360
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS:
- messerscharfe Hingucker-Grafik
- coole neue Features: Mark & Execute, Last Known Position
- filmreif in Szene gesetzte Action
- packende Katz- und Mausspiele

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- viele Ereignisse noch gescriptet
- Held könnte mehr Charisma vertragen

FAZIT » **Die Botschaft ist eindeutig: Sam Fisher ist zurück. Dank neuer Features und mehr Durchschlagskraft wird aus dem Schleicher ein "24"-inspirierter Action-Agent.**

BESONDERS ATMOSPHÄRISCH! M! MEINT

ALAN WAKE

Remedys neuer Thriller nimmt endlich klare Formen an. Ob die jedem gefallen, ist fraglich.

Vor knapp drei Jahren hatten Finnlands Star-Entwickler viele Spieler überrascht und entzückt: Auf der Microsoft-Veranstaltung X06 präsentierten sie "Alan Wake" – einen mysteriösen Gruselthriller mit all den Attributen, die aus "Max Payne" ein so packendes, Hollywood-reifes Erlebnis machten; allerdings in einer frei erforsch- und vor allem auch befahrbaren Welt à la "Grand Theft Auto". Eine komplexe, lineare Story wollte man kombinieren mit spielerischer Freiheit, statt erneuter Actionfilm-Ästhetik sollte das Hantieren mit Tag und Nacht, Licht und Schatten einen Psychothriller von Leinwandformat auf den Bildschirm bringen. Dann wurde es still um das ambitionierte Projekt, Veröffentlichungstermine kamen und gingen. Ebenso überraschend und erfreulich also, dass "Alan Wake" auf der E3 wieder ins Zentrum des Spielerinteresses rückte – als großes Thema in Microsofts Konferenz, und hinter verschlossenen Türen bei einer Handvoll Präsentationen für die Presse.





360 Starke Nebencharaktere wie der nervige Kumpel Barry oder der mysteriöse Sheriff Rusty geben der Story Würze.

Rund 15 Minuten spielten und kommentierten zwei Remedy-Mitarbeiter eine Episode aus dem dezent aus den Fugen geratenen Leben des Alan Wake. Die Vorgeschichte: Der Schriftsteller mit Schreibblockade wird zwecks deren Lösung von seiner Frau ins idyllische Nordwestküstenstädtchen Bright Falls gelotst. Der Trip gerät schnell zum Albtraum: Die Frau verschwindet, in der Dunkelheit lauert spürbar das Böse, Manuskriptseiten tauchen auf, die eine blutrünstige Geschichte erzählen – in der Wake mittendrin steckt und die sich unangenehmerweise rasch bewahrheitet. So wie die Zeilen, die während der Präsentation aufgepickt werden. Unterlegt von einem düsteren geigenschweren Soundtrack liest der Protagonist die Seite (und kommentiert übrigens später auch häufig die schrecklichen Geschehnisse im Selbstgespräch), rennt zu einer Hütte und findet dort – wie vorausgeschrieben – den schwer verletzten Sheriff Rusty. Der weiß mehr, doch bevor er Wake in ein paar düstere Geheimnisse einweihen kann, greift ein buckliger Schatten an. Wake leuchtet ihn mit seiner Taschenlampe an, drückt ab und vernichtet das sphärische Monstrum; Rusty aber wird von den Schatten entführt.



360 Nur wenn der Gegner durch Licht geschwächt ist, kann er durch Schusswaffen verwundet werden. Mitunter chaotische Funkeneffekte sind die Folge.

Lebenslicht und Todesstrahlen

Wake folgt und wird auf seiner Hatz durch den Wald mehrfach attackiert: von seltsamen Vogelschwärmen, geisterhaften zweibeinigen Schemen und sogar Fahrzeugen und Maschinen, die von Poltergeistern besessen scheinen. Nie genügt nur Pistole oder Flinte allein, um so eine Konfrontation zu überstehen: Wake muss seine Gegner zunächst

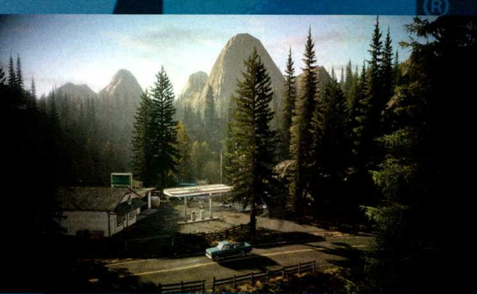


360 Auch technische Geräte werden Opfer des Spuks: Wake muss Maschinen oft erst exorzieren, bevor er sie benutzen kann.

mit Licht schwächen, egal ob aus der Taschenlampe oder einem Flutlicht (durch Umlegen eines Hebels – so viel zu den Schalterrätseln, die sporadisch zwischen Action und Drama eingestreut sind). Erst dann lassen sich die Schatten auf bekannte Weise erledigen, gewöhnlich in einem Feuerwerk aus Licht- und Verwischeffekten. Zwei Ressourcen – abgesehen von Munition und Waffenvorrat – fordern ein gewisses Maß an überlegtem Vorgehen: Natürlich besitzt Wake nur eine bestimmte Menge Lebensenergie, eine zweite Anzeige gibt zudem die Aufladung der Taschenlampenbatterie wieder. Die entleert sich ausschließlich, wenn sie zum Schwächen der Schatten genutzt wird; neben einer langsamen automatischen Wiederaufladung sorgen entsprechende Items für frischen Strom.

Ein großer Teil der Präsentation durfte so auch schon auf der Pressekonferenz genossen werden, manches aber ist neu. So wie die Autofahrt zum Ende hin, bei der Wake Schattenwesen blendend und von der Straße schleudernd zu einem Leuchtturm rast. Zwar wird der Spieler in "Alan Wake" öfters Fahrzeuge benutzen, um die vielen Quadratkilometer rauer Natur nicht nur zu Fuß erobern zu müssen – beide Fortbewegungsformen dienen aber der Story und nicht dem Forschertrieb. Soll heißen: Vergesst "Grand Theft Auto" & Co., "Alan Wake" wird ein streng lineares Abenteuer. Das aber ist – wenn man das Gesehene zum Maßstab nimmt – schon sehr atmosphärisch. Die Inspiration der Entwickler durch Serien wie "Twin Peaks", "Akte X", aber auch "Lost" ist unverkennbar und äußert sich nicht zuletzt durch die Einteilung der Handlung in einzelne Episoden, die vom typischen "Previously on" und "To be continued" umrahmt sind. Vielleicht ist es ja auch ein Glück, dass die Entwickler in den vergangenen drei Jahren wohl mehr als einmal ihr Konzept umgeschmissen haben: lieber einen toll erzählten Psychothriller als einen überambitionierten 'Sandbox'-Titel, der weder Story noch Sandkasten richtig macht. Und dass "Alan Wake" Ersteres ist, lässt sich berechtigterweise hoffen... *sf*

Viel Action, aber auch viel stilles Drama.


360 Bei Tag und Nacht: Optisch ist "Alan Wake" ein Erlebnis – egal ob die Natur aus Wäldern, Bergen und Seen oder menschliche Bauten und Siedlungen.

CHARAKTERKOPF

Remedy Entertainment sind seit jeher stolz auf die Kinoreife ihrer Spiele – seien es die beiden "Max Payne"-Teile oder eben "Alan Wake". Neben Inszenierung, Dramaturgie und Sound gehören für die Finnen dazu auch glaubhafte Charaktere. Und die erschafft man – zumindest visuell – am besten anhand eines menschlichen Vorbilds. Für Max Payne stand Sami Järvi Gesichtspate, er schrieb auch die Story zu den beiden Action-Abenteuern und arbeitet am "Alan Wake"-Skript. Da sich die Entwickler mittlerweile aber echte Schauspieler leisten können, wurde für die Hauptperson des kommenden Spiels auch ein solcher engagiert: Der Finne Ilkka Villi (der eine Rolle im kommenden Kaurismäki-Streifen "The House of Branching Love" spielt) mimt Alan Wake für Remedys Grafik-Designer und Motion-Capture-Kameras.


360 Alan Wake ist wie Kollege Max Payne einem menschlichen Vorbild nachempfunden – zumindest im Gesicht.

System	360
Entwickler	Remedy, Finnland
Hersteller	Microsoft
Genre	Action-Adventure
Termin	1. Quartal 2010

DAS GEFÄLLT UNS
- grandiose Mystery-Atmosphäre
- weitläufiger, detailliert gestalteter Schauplatz mit gelungener Tag/Nacht-Optik
- toller Soundtrack und professionelle Sprecher

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Steuerung könnte ziemlich hakelig sein
- Grafikeffekte beim Kampf mitunter chaotisch und ermüdend

FAZIT » **Die Finnen wissen, wie man Geschichten erzählt: Psychothriller mit Wahnsinnsatmosphäre, dem die Technik hoffentlich kein Schnippchen schlägt.**

ENTSCHEIDEND VERBESSERT! M! MEINT

MASS EFFECT 2

Dunkler, dynamischer, detaillierter: BioWare definiert die SciFi-Rollenspielserie neu.

360 Quarianerin Tali ist wieder dabei. Ob sie diesmal ihren Schutzanzug und die Gasmaske ablegt?

Stirbt Commander Shepard oder nicht? Die brennende Frage, die ein unheilschwangerer "Mass Effect 2"-Teaser im Februar aufgeworfen hatte, können wir besorgten Fans nach der Präsentation von BioWares SciFi-Rollenspiel endlich beantworten! 'Killed In Action' heißt es für Shepard nur, wenn Ihr ihn oder sie sterben lasst. Wer bereits den ersten Teil ausgiebig spielte, darf sich doppelt freuen: Speicherdaten und Informationen über Crewmitglieder können aus dem Originalspiel importiert werden und verschaffen Euch einen Startvorteil. Den habt Ihr auch nötig, denn in der Galaxis wurde die Jagdsaison auf Homo sapiens eröffnet! Nicht nur die Technomonster der Reaper recken wieder ihre hässlichen Stahlhäupter, auch die neue Alienrasse der schuppenhäutigen Drell wirkt furchteinflößend. Umgeben von neuen und alten Feinden wird die Menschheit zusätzlich von kosmischen Entführungsfällen dezimiert und so ertönt der Hilferuf nach Shepard und seiner neu zusammengestellten Mannschaft aus Spezialisten. Neben alten Bekannten wie Liara T'Soni und den neuen menschlichen Partymitgliedern Miranda und Jacob sticht vor allem der düstere Drell-Assassine Thane heraus.

Laut Bioware verkörpert er den neuen Stil von "Mass Effect 2", der wesentlich bedrohlicher ausfällt als im Vorgänger. Dafür sprechen auch die neuen Waffen, die wir bei der vorgespielten Erstürmung eines Wolkenkratzers präsentiert bekamen. Vor der futuristischen Kulisse einer Mega-Metropole hechtet Shepard erfrischend vielfältig animiert in Deckung, visiert die Köpfe und Gliedmaßen von gegnerischen Androiden oder Geth-Cyborgs an und packt ein Waffenarsenal aus, dass sich vor "Fallout 3" nicht zu verstecken braucht. Die neue Waffenklasse umfasst z.B. Lenkraketen oder einen Werfer für Mini-Atombomben. Effekte wie glühende Waffenmündungen und realistische Trefferanimationen wirken organischer als das oft nur auf Energiebalken reduzierte Kampf-Feedback des Vorgängers.

Auch die biotischen Fähigkeiten wurden aufgestockt. Der neue Spruch 'Biotic Pull' z.B. reißt Gegner in Eure Richtung. Sämtliche biotischen Talente dürft Ihr nun per Hot Key oder im altbekannten Pausen-Menü aktivieren. Auch die Ringmenüs der cineastischen Dialogsequenzen kehren wieder, zusätzlich könnt Ihr Euren Gesprächen eine neue Wendung geben, wenn Ihr flink die eingeblendete LT-Taste betätigt. Die letzten Minuten der Präsentation waren der Spielszene gewidmet, die zum vorzeitigen Ableben des Commanders führen kann. Eine sturmreif geschossene Normandy steht vor der Explosion, die Rettungskapseln müssen bemannt, der gehbehinderte Pilot Joker gerettet werden und Shepard steht vor der schwierigsten Entscheidung seines Lebens. Im Frühjahr 2010 helft Ihr ihm dabei! *mw*

Die galaktische Jagdsaison auf Homo sapiens wurde eröffnet!



360 Shepards böser neuer Freund: Die maskenhafte Züge des Drell-Assassinen Thane verziehen sich auch nicht, wenn er hinterrücks mordet.

System	360
Entwickler	**BioWare, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**1. Quartal 2010**

DAS GEFÄLLT UNS
- nahtloser Übergang dank Spielstand-Import
- natürlichere Kampfbewegungen
- detailliertere Planeten, mehr Erforschung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- manche Nahkämpfe sehen hölzern aus
- bei der Story sind noch viele Fragen offen

FAZIT » **Die Verbesserungen an Bedienung und Feuergefechten gefallen: Die Sterne stehen gut für den Mittelteil der kosmischen Trilogie.**

360 Einem beinlosen Geth kann man nicht in die Tasche fassen! Die überarbeiteten Kämpfe sind deutlich härter als im Vorgänger.

HEAVY RAIN

Wir haben den PS3-Thriller der anderen Art gespielt und sind hin und weg. Lest warum!

PS3 Madison fragt den Barkeeper nach Infos – und blitzt trotz Dekolleté ab.

Vor einem dreiviertel Jahr haben wir Protagonistin Madison auf ihrem gefährlichen Gang ins Haus eines Frauenmörders begleitet, Euch die Steuerung erklärt und das Hauptanliegen der Macher enthüllt. Entwickler Quantic Dream will Film und Spiel endgültig verschmelzen und PS3-Besitzer auf eine emotionale Achterbahnfahrt schicken, wie sie nur die Kombination beider Unterhaltungsformen möglich macht.

Auf der E3 griffen wir zum ersten Mal selbst zum Pad und machten Bekanntschaft mit der zweiten der vier spielbaren Figuren: Der drogenabhängige FBI-Profiler Norman Jayden untersucht einen Schrottplatz auf Spuren. Via Analogstick nehmen wir Fußabdrücke und mögliche Beweisgegenstände unter die Lupe – zugegebenermaßen überfordert uns die Handhabe des dezenten Interfaces anfangs, dennoch fühlt sich "Heavy Rain" faszinierend anders an. Mit einem weiteren Schwung des Analogknüppels setzen wir die Sonnenbrille auf, wieder ab und wieder auf. Das letzte Mal hat uns solch ein alltäglicher Bewegungsablauf in "Shenmue" so fasziniert: Münze einwerfen, Cola ziehen und die leere Dose wegwerfen. Nach getaner forensischer Arbeit nimmt uns der bullige Jack in die Mangel: Einen dramatisch inszenierten Quick-Time-Event-Kampf später wachen wir auf (Controller schütteln!) – eingesperrt in einem Wagen, der von einer Schrottpresse zermalmt wird. Das eingeblendete Ringmenü, das auf Knopfdruck Normans Gedanken wiedergibt und so Lösungswege aufzeigen kann, zittert und verschwimmt; unser Charakter ist so gestresst, dass die Interaktion merklich erschwert wird – die Schrottpresse beißt zu und Norman ist tot.

> Verwandelt Madisons Beinkleid per Controller-Ruck in einen Minirock.

In der zweiten Szene treffen wir Braunauge Madison wieder: Unter Stroboskoplicht drängt sie sich durch eine gut besuchte Disko – allein die Schiebe- und Ausweichbewegungen im tanzenden Mob sind eine Augenweide. Um an Informationen zu kommen, müssen wir Paco sprechen, einen selbstgefälligen Fettsack, der sich in der VIP-Ecke suhlt. Weil uns der schmierige Schürzenjäger trotz einer Tanzeinlage keine Beachtung schenkt, macht sich Madison im WC hübsch: Mit dem Stick ziehen wir Kajal und Lippenstift nach, öffnen den obersten Knopf der Bluse und verwandeln das knielange Beinkleid per Controller-Ruck in einen Minirock. Eine Quick-Time-Poledance-Einlage später lädt uns der geile Bock ins Hinterzimmer ein.



PS3 Vorsicht: Beim Kampf mit Mad Jack kann der Spielcharakter jederzeit sterben.

"Geschafft", denken wir – bis uns Paco eine Knarre vors Gesicht hält. "Zieh dich aus", flüstert der Lüstling. Madison wird nervös, erneut verschwimmt das Menü – wir müssen einen kühlen Kopf bewahren. Bluse und Rock fallen, kein Ausweg in Sicht. Dann wird Paco unvorsichtig – von Madisons wackelnden Backen hypnotisiert, grabscht er nach den feilgebotenen Köstlichkeiten und bekommt eine Schreibtischlampe mit voller Wucht gegen die Schläfe. Auch Madisons Griff nach Pacos Kronjuwelen zum Zwecke der Informationsbeschaffung funktioniert locker-leicht per Analogstick – die zweite Szene nimmt ein sensationelles, positives Ende. "Natürlich hätte auch Madison ins Gras beißen können", erklärt uns ein Entwickler.

Unser Probespiel hat bestätigt, was wir zu hoffen wagten: "Heavy Rain" ist mehr als nur anders – der trägen Laufsteuerung zum Trotz könnte Quantic Dream das Adventure-Genre revolutionieren. Technik und Inszenierung spielen schon jetzt in der Oberliga, wenn die Story Schritt hält, hat die PS3 einen schwer zu toppenden Exklusivtitel. *ms*

PS3 Stylisch: Setzt Profiler Norman seine Brille auf, schweben Hilfs-Icons im Raum.

System	**PS3**
Entwickler	**Quantic Dream, Frankreich**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Adventure**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS
- » Inszenierung sucht ihresgleichen
- » glaubhafte Figuren, die sterben können
- » erwachsene Geschichte
- » traumhafter, andersartiger Look

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » Laufsteuerung schwerfällig
- » Quick-Time-Events zu oft eingesetzt

FAZIT » **Noch viel mehr Potenzial als beim Vorgänger "Fahrenheit": Wenn den Machern in puncto Steuerung und Story nicht die Puste ausgeht, gelingt die Adventure-Revolution.**

SCRIBBLENAUTS

FRECH UND INNOVATIV! M! MEINT

Nichts ist unmöglich: Bei diesem DS-Spiel löst Ihr Denksportaufgaben erstmals auf Eure ganz eigene Weise.

Das kleine Entwicklerstudio 5th Cell hat uns in den vergangenen Jahren bereits zweimal positiv überrascht: In "Drawn to Life: Mal-Held sein" durftet Ihr Euren eigenen Jump'n'Run-Charakter zeichnen, in "Locks Quest" eine Handheld-Festung ganz nach Eurem Gusto errichten. Kreativität und das Einbringen Eurer Ideen wurden bei beiden Titeln großgeschrieben – "Scribblenauts", der dritte Streich der einfallsreichen Amerikaner, wird Eure grauen Zellen so richtig ins Schwitzen bringen.

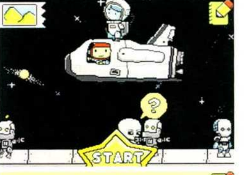
Die Idee ist so einfach wie genial: Kritzelheld Maxwell muss in jedem der 220 2D-Levels zu einem Stern gelangen, der anfangs unerreichbar scheint. Um dieses Ziel zu erreichen, ruft Ihr eine Software-Tastatur auf und tippt den Namen eines beliebigen Gegenstandes ein, der Euch gerade in den Sinn kommt (und Maxwell helfen könnte). Einen Wimpernschlag später taucht das gewünschte Objekt im Spiel auf und tritt in Wechselwirkung mit Maxwell und den anderen Levelobjekten – mehrere zehntausend Begriffe sind laut Entwicklermund in der Modul-Datenbank enthalten!

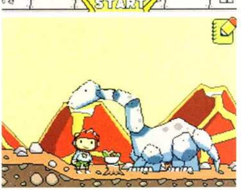
"Die spucken sicher nur große Töne", dachten wir und machten vor Ort die Probe aufs Exempel: Sollte es möglich sein, dass zigtausend Dinge – wenig greifbare Begriffe wie 'Würde' oder 'Freiheit' mal ausgenommen – tatsächlich im Speicher des DS-Moduls schlummern? In einem leichten Level musste unsere Figur an den hoch hängenden Stern kommen. Nach dem Eintippen des Wortes 'Cat' erschien zwar prompt eine Katze – wirklich weiterhelfen konnte uns das Vieh aber nicht. Bei 'God' tauchte ein schwebender, bärtiger Kerl auf, 'Death' beschwor einen Sensenmann, der unseren Helden glatt ins Jenseits schickte. Schließlich zauberten wir mittels 'House' und 'Ladder' ein Haus und eine Leiter auf den Schirm, so dass Max den Stern erklettern konnte. Auch die nächsten

> Denkt Euch irgendein Wort aus, tippt es ein und das Objekt erscheint.

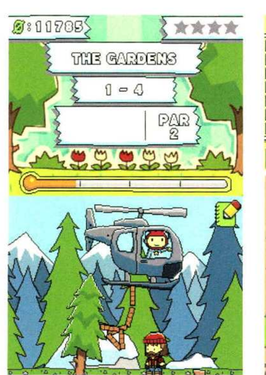
Versuche verliefen erfolgreich: Nach und nach erschienen ein kleiner brauner Ameisenbär, ein Klavier, eine Bombe, eine Regenwolke und eine Kettensäge im Level. Wenn Ihr mit der Motorsäge auf die Bombe losgeht, reißt eine Explosion einen großen Krater in die Erde – bei einigen Problemstellungen kann das sicher hilfreich sein.

Die Steuerung ist denkbar einfach: Mit dem Stylus verschiebt oder löscht Ihr die gerufenen Objekte nach Belieben im Level oder gebt Maxwell die Laufrichtung vor – die Interaktion mit den Gegenständen erfolgt automatisch, wenn er auf sie stößt. Den versprochenen Level-Editor (inklusive WiFi-Tauschfunktion) konnten wir vor Ort noch nicht antesten – doch bereits in den vorhandenen Arealen waren die Möglichkeiten und damit das Spielspaßpotenzial gigantisch. Merkt Euch diese DS-Wundertüte vor – wir sehnen die Ankunft einer Preview-Version herbei... *ms*

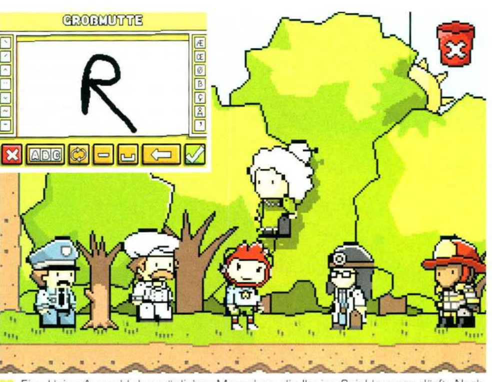




DS Vielgestaltiges Abenteuer: Wünscht Euch im All ein Shuttle herbei oder füttert den Dino mit einer Schüssel Salat.



DS Helikopter gefällig? Sogar Fahr- und Flugzeuge könnt Ihr im Spiel verwenden.



DS Eine kleine Auswahl der möglichen Menschen, die Ihr ins Spiel beamen dürft: Nach Polizist, Koch, Ärztin und Feuerwehrmann packen wir noch eine Großmutter dazu.

System	DS
Entwickler	**5th Cell, USA**
Hersteller	**Warner**
Genre	**Denkspiel**
Termin	**2009**

DAS GEFÄLLT UNS
- gigantische Objekt-Datenbank
- charmante Strich-Grafik
- unverschämt pfiffige Spielidee
- hoher Wiederspielwert, da das Absolvieren geschaffter Levels auf andere Weise noch einmal saftig Punkte bringt
- unendliche Kombinationsmöglichkeiten
- über 200 Levels

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- dauert wohl noch bis Oktober
- Gretchenfrage: Taugt die deutsche Übersetzung?
- gibt es einblendbare Tipps?

FAZIT » **Spielerisch die größte Überraschung der E3: Knuffig designtes Denkspiel für kreative Zocker – "Scribblenauts" ist ebenso einfallsreich wie lustig präsentiert.**

Guitar Hero 5

PS2 PS3 360 Wii Musikspiel

Die Rückkehr zur Nummerierung im Titel ist nicht die einzige Überraschung bei "Guitar Hero 5" – die Entwickler Neversoft haben sich tatsächlich ein paar Dinge einfallen lassen, die das Spielerlebnis spürbar beeinflussen. Die wichtigste Neuerung: Ihr habt künftig die freie Wahl der Instrumente! Konkret heißt das, dass jede beliebige Kombination erlaubt ist. Keiner will singen? Macht nichts, dann kommt eben ein zweiter Bass zum Einsatz. Wer mag, kann sogar ein Schlagzeuger-Quartett vor dem Bildschirm versammeln. Damit aber nicht genug, im 'Party Play' getauften Mehrspieler-Modus mit einer Reihe neuer Duell- und Teamvarianten dürfen Bandmitglieder jederzeit ein- und aussteigen.



360 Wenn vier Instrumentalisten loslegen, wird der Platz auf der Bühne (und dem Bildschirm) knapp – größere Fernseher bringen bei "Guitar Hero 5" Vorteile.

Allein diese Änderungen machen "Guitar Hero 5" bereits reizvoll, doch weitere, bei unserer Präsentation noch nicht näher detaillierte Versprechungen locken: So wird der Karriere-Modus umgekrempelt und offenbar mehr am "Rock Band"-Rivalen ausgerichtet. Statt dem simplen Abarbeiten von Liedergruppen ist ausdrücklich mehr Flexibilität angesagt, dazu kommen u.a. Herausforderungen mit spezifischen Vorgaben wie 'Schaffe mindestens eine 100er-Kombination'. Die 85 Songtitel stehen noch unter Verschluss, bekannt sind dagegen die Interpreten: Unter anderem debütieren die deutschen Lärm-Heroen Rammstein sowie Stevie Wonder und Tom Petty. Laut Activision sollen diesmal jedoch die raueren Klänge im Vordergrund stehen.

Während "Guitar Hero 5" das Flaggschiff der Reihe darstellt, bekommen fleißige Musikanten dieses Jahr noch reichhaltiger "Guitar Hero"Nachschub: So steht das "Greatest Hits"-Revival (Test auf Seite 72) frisch in den Läden. Zudem wurde der "Van Halen"-Ableger inzwischen offiziell bestätigt (jedoch noch ohne Termin). "Band Hero" soll schließlich das Grundkonzept mehr in Richtung Top 40 bzw. Chartsmucke rücken, während "DJ Hero" den Dancefloor abräumt. *us*

Entwickler	**Neversoft, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**2. September**

FAZIT » **Konsequent verbesserter Musikspaß, der mit freier Instrumentenwahl und originellen Spielmodi den richtigen Weg geht.**

The Beatles: Rock Band

PS3 360 Wii Musikspiel

Wenig überraschend halten sich die Innovationen bei "The Beatles: Rock Band" in engen Grenzen, lediglich eine Neuerung wirkt sich spielerisch aus: Am Gesang können bis zu drei Spieler gleichzeitig teilnehmen, ergo dürfen sich maximal sechs Musikanten vor dem Bildschirm drängeln. Genauere Erläuterungen über die Spielmodi gab es noch nicht, wir gehen aber davon aus, dass auch hier kaum Änderungen zur bewährten "Rock Band"-Karriere anstehen. 45 Songs aus dem reichhaltigen Portfolio der Pilzköpfe finden sich auf der Disc, später werden nach und nach die Alben zum Download angeboten – andere Kauflieder sind mit "The Beatles" übrigens nicht kompatibel. Zehn Titel wurden bereits bekannt gegeben: "I Saw Her Standing There", "I Feel Fine", "Day Tripper", "Taxman", "Octopus's Garden", "Here Comes The Sun", "Get Back", "I Am The Walrus", "Back In The USSR" und "All You Need Is Love". Letzteres ist exklusiv auf der Xbox 360 als Download erhältlich, die Einnahmen daraus werden an 'Ärzte ohne Grenzen' gespendet. In die Inszenierung der Darbietungen wird deutlich mehr Aufwand investiert als bisher: John, Paul, George und Ringo treten in allen Outfits ihrer illustren Karriere an, neben normalen Bühnen und Clubs dienen auch Fantasiewelten als Schauplätze. Wir wagten ein Testspiel mit den neuen Instrumenten und sind davon angetan: Das Schlagzeug entspricht etwa dem "Rock Band 2"-Kollegen (und wird im Gegensatz zu diesem auch bei uns zu haben sein). Der Bass ist spürbar größer und verfügt über breite Tasten, liegt aber dennoch gut in der Hand. Besonders beeindruckend gerieten die beiden Gitarren, deren Qualität sich aber im Preis niederschlägt: Fast 100 Euro pro Exemplar müsst Ihr dafür hinlegen, während das Paket aus Spiel, Drums, Bass und Mikrofon knapp 200 Euro kostet. *us*



360 Die Pilzköpfe wechselten während ihrer Karriere gerne Outfits und Aussehen: Zu jedem Song betritt das Quartett mit passendem Gewand und Haartracht die Bühne.

Entwickler	**Harmonix, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**9. September**

FAZIT » **Die spielerische Revolution bleibt aus, doch dank Beatles-Charme wird auch dieses "Rock Star" ein Knüller.**

Castlevania: Lords of Shadow

PS3 360 Action-Adventure



PS3 Die üppige Fauna macht dank feinster Partikel einen schicken Eindruck, auch die Eislandschaften und gotischen Bauwerke überzeugen.



PS3 Gabriels Chaos-Klingen oder Kratos' Kruzifix-Peitsche – bei Waffeneffekten wie in diesem Bild sind Verwechslungen geradezu vorprogrammiert.

Auf Konamis Pressekonferenz enthüllte "Metal Gear Solid"-Mastermind Hideo Kojima, dass hinter dem 2008 auf der Games Convention angekündigten "Lords of Shadow" ein neues "Castlevania"-Abenteuer steckt. Hideo Kojima? Richtig! In den letzten Monaten verkündete er mehrfach, dass man mit amerikanischen und europäischen Entwicklern kooperieren und sich am westlichen Spielemarkt orientieren wolle. "Castlevania" schlägt in diese Kerbe, entsteht das Spiel doch in Spanien bei den Machern von "Clive Barker's Jericho" und "Scrapland". Beide waren durchwachsen, doch die ersten Bilder von "Castlevania" wecken hohe Erwartungen. "Lords of Shadow" soll als Neustart der traditionsreichen Reihe verstanden werden, der nichts mit früheren Episoden zu tun hat. Die 'Vampirkiller'-Peitsche vergangener Tage weicht einem Kruzifix mit Kette, auch der Belmont-Clan ist nirgends zu sehen. Der frische Held Gabriel wird vom schottischen Schauspieler Robert Carlyle ("28 Weeks Later") gesprochen und sucht nach einer geheimnisvollen Maske der titelgebenden Schattenherren. Damit möchte der nach Vergeltung strebende Held seine gemeuchelte Geliebte wiederbeleben. Auf dem Weg dorthin säubert Ihr Schneegebiete, Kathedralen, Burgruinen und malerische Wälder mit derben Combos. Neben mannshohen Gegnern bietet das Spiel riesige Ratten, Orks, Spinnen und Eisgolems.

Ist das noch "Castlevania"? Die Meinung der M!-Redaktion ist gespalten: Serienfan und Praktikant Tim beklagt den austauschbaren Stil und ärgert sich, dass Serienguru Koji Igarashi nicht mitmischt. Matthias und Michael hingegen freuen sich erstmals auf ein "Castlevania"-Spiel, weil es prima aussieht und die Action an "God of War" erinnert.

Entwickler	**Mercury Steam, Spanien**
Hersteller	**Konami**
Termin	**2010**

FAZIT » **Egal, ob "Castlevania" oder nicht: "Lords of Shadow" sieht vielversprechend aus, muss aber noch Eigenständigkeit beweisen.**

Metroid: Other M

Wii Action-Adventure



Wii Dank der neuen Spielperspektive wirken Kämpfe brachialer und abwechslungsreicher als je zuvor – hoffen wir, dass das Erkunden nicht zu kurz kommt.

Nach drei "Metroid Prime"-Episoden geben die Retro Studios die Verantwortung an Team Ninja ab. Der "Ninja Gaiden"-Entwickler werkelt derzeit zusammen mit Nintendo an einer Frischzellenkur der Serie: "Other M" spielt noch vor dem NES-Debüt und zeigt die Heldin Samus Aran während ihrer Ausbildung bei der galaktischen Föderation. Neben den alten Gegenspielern Ridley und Mother Brain tritt erstmals auch Samus' Vorgesetzter aus "Metroid Fusion" in Erscheinung. Die ersten Bilder lassen auf kernige Third-Person-Action mit komplexer Story, etlichen Nahkampfmoves und derben Schusswechseln schließen, gelegentlich wechselt Ihr wieder in die Ego-Perspektive.

Entwickler	**Team Ninja / Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**2010**

FAZIT » **Neuer Entwickler, neues Spieldesign: Samus Aran wandelt auf den Pfaden von "Ninja Gaiden" und erzählt dabei die Vorgeschichte.**

Metal Gear Solid: Rising

PS3 360 Action-Adventure



Mehr als ein kurzes Teaser-Video gibt es noch nicht: Raiden sieht in etwa so aus wie in "Metal Gear Solid 4", die Augenbandage trug er dort aber noch nicht.

Ausgerechnet auf der Microsoft-Pressekonferenz kündigte Hideo Kojima das nächste "Metal Gear Solid"-Spiel an, Entwarnung folgte schnell: Der Ableger "Rising" erscheint auch für PS3 und rückt den Cyborg-Ninja Raiden ins Zentrum. Der neue Untertitel "Lightning Bolt Action" ersetzt das traditionelle "Tactical Espionage Action" – dies lässt viel vermuten. Laut Kojima steht Schleich-Action mit Raiden an, wir erwarten zusätzliche Spielelemente. Immerhin ist Ninja-Raiden prädestiniert für flottes Klingengemetzel, wie er in "MGS 4" bewies. "Rising" entsteht mit einem jungen Team und dient als Testlauf für einen westlich orientierten Entwicklungsansatz.

Entwickler	**Kojima Productions, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**nicht bekannt**

FAZIT » **Ein Spin-off mit Raiden ist ein naheliegender wie interessanter Ansatz. Für Details zum Spielablauf ist es aber noch zu früh.**

Split/Second

PS3 360 Rennspiel



360 Ach du heilige Sch....! Auf der Zielgeraden des Airport-Kurses müsst Ihr einem notlandenden Passagierjet ausweichen.

Just als wir den Kritikpunkt 'Autos nehmen kaum sichtbaren Schaden' in unser Notizbuch (mehr dazu auf S. 102) geschrieben hatten, erklärte uns ein Black-Rock-Entwickler, dass sein Team noch am Schadensmodell der HD-Boliden arbeitet. Wäre auch seltsam gewesen, wenn Rennspiele ohne echte Automarken, dafür mit einem Fokus auf Crashs, Explosionen und Action darauf verzichtet hätten.

Eingebunden in die wenig einfallsreiche Geschichte einer fiktiven TV-Show, deren Raserstar Ihr werden sollt, setzt Euch das neue Spiel der "Pure"-Macher ein konventionelles Konzept vor: Ihr bestreitet Drei-Runden-Rennen gegen sieben Kontrahenten und solltet Euch beim dritten Überqueren der Ziellinie möglichst weit vorne im Feld platzieren. So weit, so unspektakulär. Doch wer "Pure" gezockt hat, der kann sich vorstellen, dass der Nachfolger kein biederes Rennspiel wird. Stimmt.

Der Clou von "Split/Second" ist die Einbindung der Umgebung ins Spielgeschehen. Habt Ihr eine stylisch unter dem Heck Eures Autos angezeigte Powerleiste mit Drifts und Sprüngen aufgeladen, geht die Post ab. Während ein Powersegment 'nur' ein Haus am Fahrbahnrand explodieren oder einen Bus in Flammen aufgehen lässt, könnt Ihr bei vollständig geladener Leiste sogar die Streckenführung verändern: Auf dem Hafenkurs rasen wir zunächst durch die Trockendecks unter einem Ozeanriesen hindurch – nach dem spektakulär in Szene gesetzten Krachbumm auf Knopfdruck (der Dampfer explodiert) brettern wir durch seinen brennenden Bauch. Diese als 'Powerplays' betitelten Aktionen nutzt Ihr, um nervige Gegner außer Gefecht zu setzten oder selbst Abkürzungen freizulegen. Das driftlastige Fahrverhalten führte beim Probespiel zu etlichen Drehern – so arcadelastig wie bei "Burnout" oder "Ridge Racer" wird aktuell nicht gerast.

Erfreulicherweise bietet "Split/Second" neben Online-Rennen auch einen Split/Screen-Modus; das Tunen Eurer Schlitten hingegen wird laut Entwickler nicht möglich sein. Obwohl die Entwicklung schon lange vor der "Pure"-Fertigstellung begann, müsst Ihr Euch noch bis zum Frühjahr 2010 gedulden.

Entwickler	**Black Rock Studios, England**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**1. Quartal 2010**

FAZIT » Technisch ansprechender Actionraser mit interaktiven Strecken – aber reicht diese Idee aus, um "Burnout" zu schlagen?



360 Hochglanz-Karossen und fette Explosionen dominieren das Bild – aber keine Sorge, auch die Hintergründe sind schick und die Bildrate stabil.

Gran Turismo 5

PS3 Rennspiel



PS3 Wetten, dass... dank "Gran Turismo 5" endlich mehr Spieler verstehen werden, dass NASCAR-Ovalrennen ganz schön spannend sein können?

Eine der Enttäuschungen der E3: "Gran Turismo 5" war nicht spielbar, denn Sonys Konzentration galt dem kleinen PSP-Bruder. Wenigstens bekamen wir einen neuen Trailer samt interessanten neuen Informationen zu sehen. So hat Polyphony-Pate Yamauchi seinen digitalen Fuhrpark um zwei Lizenzklassen erweitert: Die Stockcar-Boliden der US-Rennserien NASCAR sind ebenso dabei wie WRC-Rallyeautos. Entsprechend dürften mehr als nur ein Oval bzw. Offroadkurs das Streckenspektrum bereichern. Ebenfalls erstmals zu sehen: das lange versprochene Schadensmodell mit verbeulter Karosserie und verkratztem Lack. Auch Wetter- und Tageszeitwechsel sollen noch kommen – jetzt muss das Spiel nur noch fertig werden...

Entwickler	**Polyphony Digital, Japan**
Hersteller	**Sony**
Termin	**2010**

FAZIT » Das Rennspiel-Epos wächst und wächst... zu spielen gab es nichts, doch unsere Spannung steigt.

Colin McRae: DiRT 2

PS3 360 Rennspiel



360 Vom hochdetaillierten Schadensmodell ist auf den Bildern leider nichts zu sehen: Auf der E3 war unser Flitzer im Nu verbeult, hier ist er nur schmutzig.

Obwohl das Fahrverhalten laut Entwickler arcadelastiger als im Vorgänger ist, hatten wir bei der E3-Proberallye Probleme, die Boliden auf dem Kurs zu halten – zu einsteigerfreundlich wird "DiRT 2" sicher nicht. Schön, dass das Erlebnis abseits der Strecke über Stock und Stein weitergeht – praktischerweise könnt Ihr Euch per Knopfdruck aber jederzeit auf die Piste zurückbeamen. Die zweite spielbare Disziplin wurde auf Asphalt ausgetragen: Der knackige Rallyecross-Rundkurs bot etliche Sprünge, fiese Kehren sowie eine ansprechende Randbebauung – nicht immer Standard bei der aktuellen Rennspiel-Generation. Umrahmt werden die "DiRT 2"-Rennen von einer Extremsport-story rund um Motocross-Legende Travis Pastrana.

Entwickler	**Codemasters, England**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**September**

FAZIT » Hit vorprogrammiert: Bei "DiRT 2" gehen feine Optik, forderndes Handling und variantenreiche Strecken Hand in Hand.

Brink

PS3 360 Ego-Shooter



Die bislang veröffentlichten Bilder zeigen noch keine Spielperspektive, verraten aber, dass die Charaktere im Comic-Look gehalten sind und an "TimeSplitters" erinnern.



Während der Sicherheitsmann auf unseren leicht bekleideten Helden schießt, hüpft der dank des Smart-Buttons leger über hüfthohe Hindernisse.

Die Lage ist ernst: Im Zuge der globalen Erwärmung sind die Polkappen geschmolzen und wer die andauernden Seuchen und Hungersnöte überstanden hat, lebt im Jahr 2035 in Brink City, dem letzten Refugium der Menschheit. Doch selbst dort gibt es weder Friede noch Freude – an Eierkuchen ist gar nicht erst zu denken. Denn die Sicherheitskräfte der Stadt kämpfen erbittert gegen eine Widerstandsbewegung, die das System der modernen Arche in Frage stellt.

Dieses düstere Szenario nehmen wir genauer unter die Lupe, immerhin sind mit Splash Damage ("Enemy Territory: Quake Wars") und den Rollenspiel-Ikonen von Bethesda ("Fallout 3") Teams am Werk, die Erfahrung in ihrem jeweiligen Metier mitbringen. Und so spielt sich "Brink" denn auch wie ein Mix aus flotter Multiplayer-Action und facettenreichem Rollenspiel. Im ersten vorgeführten Level befinden wir uns am heruntergekommenen Flughafen der Stadt, wo man uns mit dem Smart-Button vertraut macht. Wie in "Mirror's Edge" erleben wir hier dynamische Sprung- und Kletterpassagen, die mittels besagtem Knopf leicht von der Hand gehen. Beim Passieren einer Laserbarriere beispielsweise haben wir die Wahl, darunter durch zu rutschen oder behände darüber zu hopsen: Es genügt ein Blick nach oben oder unten in Verbindung mit der Smart-Taste.

Obwohl "Brink" stellenweise an rasante Multiplayer-Shooter erinnert, scheinen Rollenspiel-Elemente wie Charakterklassen und Erfahrungspunkte sowie vielfältige Fähigkeiten-Upgrades nicht zu kurz zu kommen. Vor allem das dynamische Missionsdesign birgt Potenzial: Je nach Eurer Spielweise generiert das Spiel Missionen, die sich sogar auf Folgeaufträge menschlicher Mitspieler auswirken sollen.

Entwickler	**Splash Damage, England**
Hersteller	**Bethesda**
Termin	**2010**

FAZIT » **Interessanter Mix aus Rollenspiel und flottem Ego-Shooter: "Brink" vermengt Elemente aus Solo-Spiel und Online-Scharmützel.**

The Last Guardian

PS3 Action-Adventure



PS3 Noch flüchtet der namenlose Junge vor dem riesigen Wolpertinger, im weiteren Spielverlauf werden die beiden zu einem eingeschworenen Team.

Das neue Spiel der "Shadow of the Colossus"- und "Ico"-Macher behandelt die wunderbare Freundschaft zwischen einem kleinen Jungen und einem großen Mischwesen. Beide werden in einer riesigen Burg festgehalten, auf ihrer Flucht vor Soldaten kreuzen sich ihre Wege und die gemeinsame Reise beginnt. Der namenlose Held klettert an Ketten empor, kauert hinter Mauern, umschleicht Feinde und erklimmt den Rücken der Kreatur. Eine wichtige Rolle spielen Holzfässer: Bewerft Gegner und bringt sie so zu Fall oder unterhaltet damit Euren Begleiter. Neben dem Grafikstil erinnern auch diverse Spielelemente an eingangs genannte PS2-Titel – gut so!

Entwickler	**Team Ico, Japan**
Hersteller	**Sony**
Termin	**nicht bekannt**

FAZIT » **Mit traumhafter Grafik und bezaubernder Musik inszeniert Sony ein Märchen rund um eine ungleiche Freundschaft.**

BioShock 2

PS3 360 Action-Adventure



360 Auch der Mehrspieler-Modus setzt auf Plasmid-Fähigkeiten wie den Eisstrahl. Außerdem trefft Ihr hier die schießwütige Alice im Wunderwasserland.

Der Multiplayer-Part setzt auf ein eigenständiges Szenario. Zwar toben die Kämpfe in der Unterwasserstadt Rapture, sie sind jedoch vor Teil 1 angesiedelt. Als Testperson einer fiktiven Firma testet Ihr Plasmide und Tonika, die sich von denen des Solo-Abenteuers unterscheiden. Das nämlich spielt zehn Jahre nach dem Vorgänger. Durch spezielle Extras werdet Ihr zum Big Daddy, Geschütze hackt Ihr ohne Minigames. Mit Digital Extremes verpflichtete Take 2 ein erfahrenes Team für den Mehrspieler-Modus: Die Amerikaner entwickelten nicht nur die PS3-Version von "BioShock", sondern auch den populären Ego-Shooter "Unreal Tournament 2003" für PC.

Entwickler	**2K Marin/Digital Extremes, USA**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Rückkehr nach Rapture: Das Art-Déco-Abenteuer bietet im zweiten Anlauf einen starken Mehrspieler-Modus.**

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen

Wii DS Sportspiel



Wii Bei Disziplinen wie Eisschnelllauf ist Rhythmusgefühl und Taktik gefragt, beim Abfahrtslauf hingegen müsst Ihr Balance-Board-Einlagen meistern.

Nach dem Erfolg des Sommersportspektakels kehren Mario, Sonic und Kumpane auf Wii und DS zurück, um die Olympischen Winterspiele zu feiern – als Nachwuchs-Athleten haben sie Donkey Kong und Metal Sonic mitgebracht. Außerdem neu: In der 'Adventure Tour' bringt Ihr das diabolische Duo Bowser-Eggman sportlich zur Strecke. Wir haben uns mit den Maskottchen beim Bobfahren in die Kurve gelegt und beim 'Dream Snowboard Cross' mit Items geschossen. Gelungen auch der mit toller Musik untermalte Eiskunstlauf und die Eishockey-Matches für vier Wii-Randalierer. Das wird ein Spaß!

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Sega wagt nicht viel und wird trotzdem gewinnen: Neue Disziplinen, Figuren und Spielmodi freuen Neueinsteiger und Profis.**

ModNation Racers

PS3 Rennspiel



PS3 Knuffig muss es sein: Bei allem Ideenreichtum in Sachen Streckenbau hält sich "ModNation Racers" beim Grafikstil an die gängigen Spaßraser-Konventionen.

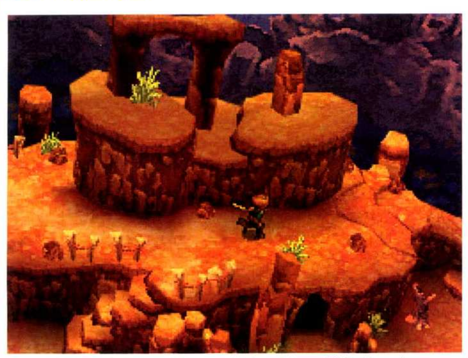
Nach "LittleBigPlanet" ist Sony auf den Geschmack gekommen, was Baukastenspiele angeht. Was Media Molecules Sackboy-Hüpferei für das Jump'n'Run-Genre getan hat, soll nächstes Jahr "ModNation Racers" bei den Rennspielen schaffen und das ultimative Bastelset werden. Vom Grundsatz her hält sich die Flitzerei an die üblichen Regeln: Knuffige Piloten flitzen in ihren wendigen Vehikeln über Kurse und beharken sich gegenseitig mit skurrilen Waffen. Das Besondere: Spieler können sich im Handumdrehen und unkompliziert eigene Pisten basteln. Bei der E3-Vorführung stampften die Entwickler in nur fünf Minuten eine Strecke samt Umgebung aus dem Boden – im Gegensatz zu "LBP" geht das kinderleicht.

Entwickler	**United Front Games, Kanada**
Hersteller	**Sony**
Termin	**2010**

FAZIT » **Launiger Fun-Racer, der das Genre mit einem leistungsstarken und kinderleicht zu bedienenden Strecken-Editor aufmischen will.**

Golden Sun DS

DS Rollenspiel



DS Die Spielwelt wird erstmals in aquarellhaft stilisierter 3D-Optik gezeigt.

Mann läuft über Brücke. Diese selbstablaufende Spielsequenz genügt, um Fans von mobilen Rollenspielen in Euphorie zu versetzen, ist sie doch Teil des neu angekündigten "Golden Sun DS". Viel Konkretes zum lang ersehnten Sequel gibt es noch nicht zu berichten. Die neuen Protagonisten sind Nachfahren der Originalhelden. Weiterhin sind wohl auch das Menü-Kampfsystem und die beschwörbaren Dschinns der Vorgänger mit dabei.

Entwickler	**Camelot, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Noch sind wenig Details bekannt, aber die erfahrenen Entwickler sollten Garant für ein feines DS-Rollenspiel sein.**

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

DS Action-Adventure



DS Wer hat Angst vorm Phantom? Link jedenfalls nicht, er löst im Duett Rätsel.

Wie der Vorgänger nutzt "Spirit Tracks" alle Funktionen des DS: Schreibt Euch Hinweise in die Spielkarte und steuert Held Link durch Antippen des Touchscreens, brüllt oder blast ins Mikrofon, um neue Waffen wie den Wirbelwind zu benutzen, und staunt über zwei Bildschirme große Bossgegner. Neu ist Euer Dungeon-Begleiter: Ein Phantom in Rüstung gehorcht Euch aufs Wort bzw. Stylusstrich und knackt zusammen mit Link clevere Puzzles.

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Der Kniff mit dem Begleiter ermöglicht pfiffige Dungeon-Rätsel, das Drumherum ist kompetent wie immer: Hier kommt ein Hit!**

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

	JUNI			
	WipEout Pulse	Sony	Rennspiel	10.6.
S.66	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
S.67	Ghostbusters	Atari	Action	24.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Secret Agent Clank	Sony	Action-Adventure	
	JULI			
	Coraline	D3	Action	17.7.
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	SEPTEMBER			
S.45	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	4. QUARTAL			
	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Sportspiel	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	WEITERE 2009			
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	
	WEITERE 2010			
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PLAYSTATION 3

	JUNI			
S.78	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	5.6.
S.56	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	12.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
S.67	Ghostbusters	Atari	Action	24.6.
S.60	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	25.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	JULI			
S.68	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2.7.
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
S.66	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	3.7.
	SingStar Mallorca Party	Sony	Musikspiel	9.7.
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	31.8.
	Katamari Forever	Atari	Geschicklichkeit	
	SEPTEMBER			
S.45	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
S.45	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
S.47	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	3. QUARTAL			
	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Beat'em-Up	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	
	OKTOBER			
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	16.10.
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	30.10.
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
S.36	Bayonetta	Sega	Action	
	NOVEMBER			
S.24	Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	Assassin's Creed II	Ubisoft	Action	17.11.
	DEZEMBER			
S.34	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
S.48	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
S.27	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Sportspiel	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	WET	Bethesda	Action	
	WEITERE 2009			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Atari	Action	
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MAG	Sony	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	Action-Adventure	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
	WEITERE 2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
S.46	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
S.48	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
S.35	God of War III	Sony	Action	
S.47	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	
S.43	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Just Cause 2	Eidos	Action	
S.48	Last Guardian	Sony	Action-Adventure	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
S.46	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
S.47	Split Second	Disney	Rennspiel	
	The Agency	Sony	Action	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

XBOX 360

	JUNI			
S.78	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	5.6.
	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	5.6.
S.56	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	12.6.
S.72	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
S.60	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	25.6.
S.62	Tales of Vesperia	Namco-Bandai	Rollenspiel	25.6.
	Blood Bowl	Focus	Strategie	26.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	JULI			
	Velvet Assassin	SouthPeak	Action-Adventure	1.7.
S.68	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2.7.
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
S.69	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	3.7.
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	10.7.
	SingStar Mallorca Party	Sony	Musikspiel	15.7.
	Divinity 2: Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	24.7.
	AUGUST			
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	31.8.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	SEPTEMBER			
	Brave - A Warriors Tale	SouthPeak	Action-Adventure	1.9.
S.45	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Section 8	SouthPeak	Ego-Shooter	9.9.
S.45	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
S.47	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Magna Carta 2	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	3. QUARTAL			
	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Beat'em-Up	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	
	OKTOBER			
	Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
	Raven Squad - Operation Hidden Danger	SouthPeak	Ego-Shooter	1.10.
	Venetica	dtp	Rollenspiel	2.10.
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	16.10.
	Dragon Age	Electronic Arts	Rollenspiel	22.10.
S.29	Forza MotorSport 3	Microsoft	Rennspiel	27.10.
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	30.10.
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
S.36	Bayonetta	Sega	Action	
	NOVEMBER			
	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	Assassin's Creed II	Ubisoft	Action	17.11.
S.24	Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
S.38	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	27.11.
	DEZEMBER			
S.34	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
S.27	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
S.28	Halo 3 ODST	Microsoft	Ego-Shooter	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Sportspiel	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	WET	Bethesda	Action	
	WEITERE 2009			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Atari	Action	
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	Huxley	Webzen	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Risen	Deep Silver	Action-Adventure	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	

ASSASSIN'S CREED II



PS3 Konsolen-Attentäter sparen schon jetzt: Am 17. November erscheint eine noble Special Edition von Ubisofts ambitionierten Renaissance-Ausflug.

DRAGON BALL: RAGING BLAST



360 Die Akira-Toriyama-Schützlinge legen nach: "Raging Blast" will noch spektakulärere Arenen und Kämpfe bieten als die Vorgänger.

MX VS. ATV REFLEX



360 THQ schickt uns erneut mit Zwei- und Vierrädern auf die Piste: Ob diesmal die PS3-Version endlich technisch gleichwertig wird?.



Jetzt im Handel
Let's TAP™
Trommel dich durch ein neues Spielerlebnis!
Keine komplizierte Steuerung...einfach nur trommeln! Lege die Wii-Fernbedienung auf eine glatte Oberfläche und klopfe mit deinen Fingern im Wettrennen gegen deine Freunde. Erzeuge Feuerwerk-Effekte, schwebe durch den Weltraum und trommel zum Rhythmus in fünf einzigartigen Multiplayer-Games.
www.sega.com/letstap
5 Partyspiel-Modi
4 Spieler-Partien
3+
www.pegi.info
Wii
©SEGA / PROPE. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.
PROPE
SEGA
www.sega.de

	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	1. QUARTAL 2010			
S.40	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
S.42	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	
	WEITERE 2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
S.48	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
S.46	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	Just Cause 2	Eidos	Action	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
S.47	Split Second	Disney	Rennspiel	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Wii			
	JUNI			
	Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Jump'n'Run	5.6.
	Ferrari Challenge Deluxe	System 3	Simulation	5.6.
	Grand Slam Tennis	Electronic Arts	Sportspiel	11.6.
S.66	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
S.70	Let's Tap	Sega	Geschicklichkeit	12.6.
	Schauderhafte Geschichten: Skrupellose Römer	Slitherine	Geschicklichkeit	12.6.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	12.6.
	Beach Fun: Summer Challenge	RTL	Sportspiel	18.6.
S.73	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	The Munchables	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	18.6.
	Fun Sports Ice Hockey	cdv	Sportspiel	19.6.
S.72	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Rig Racer II	cdv	Rennspiel	19.6.
	Dance Dance Revolution Hottest Party 2	Konami	Musikspiel	25.6.
S.61	Overlord Dark Legend	Codemasters	Action-Adventure	25.6.
S.64	Another Code R	Nintendo	Adventure	26.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
S.59	Resident Evil	Capcom	Action-Adventure	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	Rygar - The Battle of Argus	Eidos	Action	30.6.
	JULI			
	Mushroom Men	SouthPeak	Action-Adventure	1.7.
	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak	Denken	1.7.
	Völkerball	SouthPeak	Sportspiel	1.7.
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
S.69	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
	Space Camp	Activision	Strategie	3.7.
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	10.7.
S.58	The Conduit	Sega	Ego-Shooter	26.6.
	Coraline	D3	Action	17.7.
	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	24.7.
	Line Rider Freestyle	Deep Silver	Geschicklichkeit	31.7.
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	SEPTEMBER			
	Brave - A Warriors Tale	SouthPeak	Action-Adventure	1.9.
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Family Trainer: Extreme Challenge	Atari	Geschicklichkeit	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
S.47	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	Konami	Simulation	
	3. QUARTAL			
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Sam & Max: Beyond Time And Space	Atari	Adventure	
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	Ubisoft	Action	
	OKTOBER			
S.67	Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	9.10.
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	9.10.
	Yoga	Jowood	Sportspiel	
	NOVEMBER			
	Sled Shred	SouthPeak	Sportspiel	9.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	DEZEMBER			
S.34	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	Sudoku Ball	Plylogic	Geschicklichkeit	
	4. QUARTAL			
	All Star Cheerleader 2	THQ	Simulation	
	Dead Space: Extraction	Electronic Arts	Lightgun-Shooter	
	Die Wahnsinnige Welt des Sports	Sega	Sportspiel	
	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	

	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	MySims Agents	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
	Rabbids Go Home	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Red Steel 2	Ubisoft	Ego-Shooter	
	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Lightgun-Shooter	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	Sportspiel	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	Spectrobes: Der Ursprung	Disney	Action-Adventure	
	Spore Helden	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Tales of Symphonia: Dawn of the New World	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Toy Story Mania	Disney	Geschicklichkeit	
	Your Shape	Ubisoft	Sportspiel	
	WEITERE 2009			
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Combat Wing	cdv	Action	
	Cursed Mountain	Deep Silver	Action-Adventure	
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Monster Hunter Tri	Capcom	Action-RPG	
S.37	Muramasa: The Demon Blade	Ignition	Action	
	Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	The Hardy Boys: The Hidden Theft	Jowood	Adventure	
	WEITERE 2010			
S.46	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure	
S.31	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	PSP			
	JUNI			
S.66	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
S.72	Rock Band Unplugged	Electronic Arts	Musikspiel	11.6.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	12.6.
	One Piece: Unlimited Cruise 1	Namco-Bandai	Action	18.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	JULI			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tour de France Saison 2009	Focus	Simulation	3.7.
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
S.47	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	3. QUARTAL			
	Fate: Unlimited Codes	Capcom	Beat'em-Up	
	Soulcalibur: Broken Destiny	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	OKTOBER			
	One Piece: Unlimited Cruise 2	Namco-Bandai	Action	
	DEZEMBER			
S.34	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	Naruto Shippuden: Legends: Akatsuki Rising	Namco-Bandai	Action	
	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Sportspiel	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	WEITERE 2009			
	LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run	
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	WEITERE 2010			
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	DS			
	JUNI			
S.76	Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in Dein Leben!	Nintendo	Sportspiel	5.6.
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Schauderhafte Geschichten: Skrupellose Römer	Slitherine	Geschicklichkeit	12.6.
	Mein Koch-Coach: Gesund und lecker kochen	Ubisoft	Simulation	18.6.
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Lego Strategie	Warner	Strategie	19.6.
	Logic Machines	cdv	Denken	19.6.
	Farm Frenzy	cdv	Strategie	25.6.
	Mein Traumjob Topmodel	Tivola	Simulation	25.6.
S.61	Overlord Minions	Codemasters	Action-Adventure	25.6.
	Puzzle: Sightseeing	Tivola	Denken	25.6.
	Puzzle: Underwater	Tivola	Denken	25.6.
	Zarah: Das Schloss des Gwoor	Tivola	Action	25.6.

	Guitar Hero On Tour: Modern Hits	Activision	Musikspiel	26.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Ico Soccer	Codemasters	Sportspiel	26.6.
	Meine Haustierfarm	Empire	Simulation	26.6.
	Meine Tierklinik Babys DS	Braingame	Simulation	26.6.
	Transformers: Revenge Autobots	Activision	Action	26.6.
	Transformers: Revenge Deception	Activision	Action	26.6.
	Böse Nachbarn	Jowood	Simulation	30.6.
	Moon	Eidos	Ego-Shooter	30.6.
	Astrology	Codemasters	Simulation	
	N+	Atari	Jump'n'Run	
	JULI			
	Dementium - Die Anstalt	SouthPeak	Action	1.7.
	Mushroom Men	SouthPeak	Action-Adventure	1.7.
	Roogoo Attack!	SouthPeak	Denken	1.7.
	Der Schatz der Delfine	Tivola	Simulation	2.7.
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Space Camp	Activision	Strategie	3.7.
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	10.7.
	Keltis	cdv	Strategie	16.7.
	Mein eigener Tierbaby-Zoo	Tivola	Simulation	16.7.
	Coraline	D3	Action	17.7.
	Mein erstes Katzenbaby	Deep Silver	Simulation	17.7.
	Puzzle Bobble Galaxy	Square Enix	Denken	17.7.
	In 80 Tagen um die Welt	SAD	Adventure	28.7.
	Sudoku Ball	Plylogic	Geschicklichkeit	
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Might & Magic Clash of Heroes	Ubisoft	Rollenspiel	
	SEPTEMBER			
	Brave - Shamans Challenge	SouthPeak	Denken	1.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	The Clique: Queen Teen	Warner	Simulation	11.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
S.47	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Die Zauberer vom Waverly Place	Disney	Geschicklichkeit	
	Miami Crisis		Adventure	
	3. QUARTAL			
	Animal Kororo	Eidos	Geschicklichkeit	
	Crazy Circus	dtp	Geschicklichkeit	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Happy Bakery	Eidos	Geschicklichkeit	
	Happy Party with Hello Kitty & Friends	Eidos	Geschicklichkeit	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	OKTOBER			
	Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	9.10.
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	9.10.
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	31.10.
	Girls Life - Perfekt gestylt	Ubisoft	Simulation	
	Knigge	RTL	Geschicklichkeit	
	NOVEMBER			
	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	Girls Life - Schmuck & Design	Ubisoft	Simulation	
	DEZEMBER			
S.34	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	Adventure	
	Ant Nation	Konami	Strategie	
	Dragon Ball: Attack of the Saiyans	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	
S.49	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	MySims Agents	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
	Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
S.44	Scribblenauts	Warner	Denken	
	Spore Helden-Arena	Electronic Arts	Action	
S.49	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Action-Adventure	
	WireWay	Konami	Denken	
	WEITERE 2009			
	Animal Country - Das Leben auf der Farm	cdv	Geschicklichkeit	
	Brain-Games Logic Machines	cdv	Denken	
	De Blob	THQ	Denken	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	I Love Beauty	cdv	Geschicklichkeit	
	Infinite Space	Sega	Action	
	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Jump'n'Run	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	WEITERE 2010			
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

SHAUN WHITE SNOWBOARDING 2

Wii Der wuschelhaarige Snowboard-Star macht wieder die Pisten der Welt unsicher – natürlich hat er erneut das Balance Board im Gepäck.

SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY



PSP Die Serientradition wird fortgesetzt: Auch beim mobilen Abstecher darf ein prominenter Gaststar mitprügeln – der Gott des Krieges gibt sich die Ehre.

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS



DS Fans von Gerichtsdramen sind gespannt: Diesmal schlüpft Phoenix-Wright-Antagonist Miles Edgeworth in die Hauptrolle.



GAMEPLAN 1

Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2009

240 Seiten mit 700 Abbildungen, ausführlichen Technik-, Spiele- und Geräte-Indices, fadengebunden, komplett in Farbe. Preis: 27,80 Euro

Vom Atari zur Playstation3, vom C64 zum Nintendo DSi: Das führende Nachschlagewerk zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele wurde verbessert, aktualisiert und um die Geräte und Spiele der HD-Generation erweitert.

Das Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln: 450 Geräte im Überblick, dazu die besten Spiele in authentischen Pixeln. Mit Kapiteln und Fotos zu japanischen Computern von Fujitsu, NEC und Sharp, zu europäischen Exotenund vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision), zur Hardware der 90er-Jahre und des 21. Jahrhunderts.

„alles Wissenswerte (...) ausführliche Gerätekunde (...) Technik-Fans können in Details schwelgen (...) eine empfehlenswerte Lektüre“ - c't

80 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten Hardware-Familien. Dazu technische Facts und Zahlen sowie Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Eine Reise durch die Videospiel-Epochen – von der Urzeit bis in die Breitband-Gegenwart. Anhänge vergleichen die technischen Daten, ein Index ordnet Typ, Hersteller und Erscheinungsjahr.

„gut zu lesen, hübsch bebildert und reich an Fakten (...) ein kluges Nachschlagewerk für Spiele-Fans“ - Man!ac

GAMEPLAN 2

Joysticks: Eine Illustrierte Geschichte der Game-Controller

Fadengebunden, 144 Seiten komplett in Farbe. Mit ausführlichen Anhängen und Geräte-Verzeichnis. Preis: 17,80 Euro

Der Joystick ist die Schnittstelle zwischen Mensch und Bildschirm-Action, zwischen Realität und Phantasie. Seit 30 Jahren drehen und drücken ihn Millionen Spielerhände. Joysticks ist das Buch zum schönsten Zubehör der Welt, Lexikon und illustrierte Geschichte der Eingabegeräte.

Joysticks provozieren Emotionen: Controller werden nach dem 11. Game Over aus dem Fenster geschmissen und halten als letzte Entschuldigung den Knopf hin: "Kann nix dafür – mein Pad klemmt!" sind die letzten Worte des Verlierers. Sündenbock, Komplize und Lebensretter: Pad und Stick sind das einzige Zubehör, das jeder Spieler in die Hand nimmt – das verbindet.

Vom klassischen Atari-Stick über die handlichen Pads von Sega und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart zeigt und erklärt das Buch die besten, aber auch die skurilsten und gewagtesten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Mit über 400 Fotos und technische Zeichnungen, Glossar und ausführlichem Index.

„Stunden verfliegen mit dem Nachschlagewerk wie im Flug (…) schwer aus der Hand zu legen.“ - ORF

GAMEPLAN X

Lexikon der Computer- und Video-Spielmacher

400 Seiten, 1500 Einträge (220 Biografien, 1300 Firmenporträts) mit Tabellen, Indices, über 100 Fotos und Abbildungen. Preis: 27,80 Euro

Hinter dem Siegeszug der Pixel stehen begabte Techniker und Kreative. Spielmacher stellt die Menschen, Teams und Unternehmen des progressivsten Unterhaltungsmediums geordnet und ausführlich vor.

Das Lexikon porträtiert Techniker, Designer und Produzenten, Genies und Wahnsinnige. Spielmacher beschreibt Erfolge und Scheitern, den Aufstieg und Fall von legendären Software-Firmen wie Activision, Atari oder Sega, Microprose, Sierra, Epyx oder Ocean. Dargelegt werden die Ideen und Visionen kleiner Teams, ebenso wie die Strategie der Elektronik-Konzerne beim Eintritt in die Branche.

„Wer waren die ersten 3D-Programmierer, CD-ROM-Entwickler, Online-Architekten – und was ist aus ihnen geworden?", „Stimmt's, dass Nintendo-Chef Iwata früher Spiele für den Volkscomputer VC 20 programmierte?", „Welche Regisseure mischen im Game-Zirkus mit, an welchen Spielen sind Crichton, Spielberg & Co. beteiligt?". Das Lexikon der Spielmacher verrät welche Unternehmen mit Hologrammen experimentierten, wer es mit VHS-Spielen versuchte und wer mit „inversem Parser" verblüffte.

„Vortrefflich zu gebrauchen (…) Suchtgefahr dank zahlreicher Querverweise und lebendiger Sprache." - MacLife

Bestellschein

☐ Exemplar(e) von **„Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2009"** zum Stückpreis von 27,80 Euro

☐ Exemplar(e) von **„Joysticks"** zum Stückpreis von 17,80 Euro

☐ Exemplar(e) von **„Spielmacher"** zum Stückpreis von 27,80 Euro

(zzgl. 3 Euro Versand).

Einsenden an: Cybermedia GmbH - man!ac-Shop - Wallbergstraße 10 - 86415 Mering

Absender (bitte druckbuchstaben)

Name, Vorname ____________

Strasse, Nummer ____________

Plz, Wohnort ____________

Datum, Unterschrift ____________

Email-Adresse ____________

Kontoinhaber ____________

Kontonummer ____________

Bank ____________

Bankleitzahl ____________

Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Ausland: Warenwert zzgl. 8 Euro Versandpauschale per Vorkasse (bar oder als Scheck am besten per Einschreiben). Online-Bestellungen unter www.maniac.de

Wer hat's erfunden?

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal geht es um...



Zerstörbare Levelumgebungen

Diesen Monat testen wir "Ghostbusters" für Sonys Konsolen. Neben der frischen Spielmechanik punktet die Geisterhatz – zumindest auf PS3 – mit weitgehend zerstörbarer Inneneinrichtung. Spielerische Auswirkungen hat das nicht. Im Gegensatz dazu "Red Faction: Guerrilla", der aktuelle Spitzenreiter der virtuellen Zerstörungsorgien.

Doch welches Spiel erlaubte als Erstes die sinnvolle Beschädigung der Umgebung? Die Antwort führt zurück in die Anfangstage des Mediums – direkt ins Jahr 1978 und in die Spielhalle: Die kultige Alien-Knallerei "Space Invaders" bietet dem Spieler vier Mauern, hinter denen er vor feindlichen Projektilen sicher ist. Der Schutz währt nur kurz, denn mit jedem Treffer schmelzen die nützlichen Barrikaden dahin. 1980 greift ein weiterer Spielhallen-Hit dieses Konzept auf und variiert es: "Centipede" attackiert den Spieler mit flotten Gegnerformationen, die an pilzähnlichen Gebilden abprallen und nach ihrem Ableben selbige hinterlassen. Je nachdem, welche Pilze man zerstört, ändert sich die Flugbahn der Feinde. Auch "Rampage" setzt ab 1986 auf die Demontage der Umgebung. Als zentrales Spielelement ramponiert man mit einem von drei Monstern Hochhäuser und bringt sie zum Einsturz.

Für eine Revolution im Ego-Shooter sorgt 2001 "Red Faction" für PS2: Die Geo-Mod-Engine zaubert dicke Löcher in die Landschaft, die als Versteck oder Fallen dienen. Zahlreiche Action-Titel der Folgejahre, darunter "Black" oder "Stranglehold", erlauben zwar das Demolieren von Mäuerchen und Mobiliar, doch erst "Battlefield: Bad Company" erhebt 2008 die virtuelle Abrissbirne erneut zum tragenden Spielelement.

Im selben Jahr gewährt ein technologisches Joint Venture einen Ausblick in die Zukunft der virtuellen Zerstörung: Auf Grundlage von Havok Physics weist 'Digital Molecular Matter' von Polylux in "Star Wars: The Force Unleashed" jedem Material typische Eigenschaften zu. Wenn Holz splittert und Glas klirrt, freuen sich Videospieler über ein Plus an grafischer Abwechslung. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Space Invaders

Die Zerstörung beginnt

Erscheinungsjahr: **1978**
Hersteller: **Midway**
System: **Arcade**


Centipede
Red Faction
Battlefield: Bad Company

Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 108 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
Sehr gute Spiele
Gute Spiele
Gut, aber mit Mängeln
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
Mängel überwiegen
Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.



"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: New Super Mario Bros. (Wii)
Hört zurzeit: The Answer – Everyday Demons



"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Bayonetta (360)
Sieht zurzeit: Transformers 2 (Kino)
Hört zurzeit: Heaven Shall Burn live



"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: FUEL (360)
Sieht zurzeit: Burn Notice Season 1&2 (DVD)
Hört zurzeit: UK-Dancefloor-Stampfzeug



"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Korg DS-10 Synthesizer (DS)
Hört zurzeit: Gorgoroth – Under the Sign of Hell



"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Call of Juarez: BiB (360)
Hört zurzeit: Dredg – The Pariah, The Parrot, The Delusion



"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Overlord II (PS3), FF IV: The After Years (Wii)
Hört zurzeit: Tolstafanz – Magrouna



"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Red Faction Guerrilla (PS3)
Hört zurzeit: Boo-Yaa! T.R.I.B.E. – Mentally Disturbed

Call of Juarez: Bound in Blood

PS3 360 Ego-Shooter 



PS3 Zu Beginn kämpfen wir als Südstaaten-Soldat gegen anrückende Yankees. An stationären Gatling-Geschützen stehend, rollt Shooter-typisch eine Gegnerwelle nach der anderen an. Doch Vorsicht: Die historische Waffe überhitzt schnell.



"SUPER"

Philip Ulc

Betrachte ich die reine Shooter-Qualität, kann "Bound in Blood" nicht mit "F.E.A.R. 2" oder gar "Killzone 2" konkurrieren – denn dafür sind mir die Gegner allzu leichtes Kanonenfutter. Was der Westernshooter aber richtig gut macht, ist eine spannende Geschichte über verrohte Outlaws zu erzählen, die erst schießen und dann fragen. Viele Wildwest-Klischees wie eine Verfolgungsjagd mit einer Kutsche oder eine Kanufahrt im Indianergebiet feuern in mir die alte Westernliebe an – als ob die Entwickler Filmklassiker durch den Reißwolf geschickt und daraus ein Videospiel gemacht hätten. Die grafische Darstellung begeistert mich, spielerisch hätte es aber ein wenig mehr Open-World-Feeling wie in den Bonusmissionen sein dürfen. Stellt unbedingt auf englische Sprachausgabe, denn die deutsche Synchro ist ein Atmosphäredämpfer.

Der amerikanische Bürgerkrieg zwischen den Nord- und Südstaaten spuckte Mitte des 19. Jahrhunderts zahllose gescheiterte Existenzen aus. Viele dieser Verlierer suchten ihren Platz im noch unerschlossenen Wilden Westen – entweder aus Not, Verzweiflung oder Abenteuerlust. Und nicht wenige waren auf der Flucht vor dem Gesetz. So wie die beiden Brüder Ray und Thomas McCall, die sich mitten im Kriegstreiben ihrem Vorgesetzten Colonel Barnsby widersetzen, weil sie lieber die Farm ihrer Mutter beschützen wollen. Bevor Ihr aber Zeuge der in schicker Spielgrafik ablaufenden Befehlsverweigerung werdet, kämpft Ihr als Ray in der ersten von 15 Missionen auf Seiten der Südstaatler. Das lineare Leveldesign schickt Euch an als Yankees getarnten Schießbudenfiguren vorbei, führt Euch zu einer Feldkanone, mit der Ihr Landungsboote versenkt und lässt Euch Platz an einem Gatling-Geschütz nehmen – trotz Levelschläuchen bietet "Call of Juarez" viel Abwechslung. Zum Abschluss der ersten Missionen sprengt Ihr sogar spektakulär eine Brücke.

Ubisofts Action-Cocktail schmeckt uns zwar verdächtig nach einem "Call of Duty"-Aufguss, bietet uns aber eine entscheidende Änderung gegenüber "World at War" – eine Geschichte. Auf der Flucht vor Barnsby und der Jagd nach einem verfluchten Aztekenschatz, dem sogenannten 'Call of Juarez', werfen die Brüder jedwede Moral über Bord und ziehen mordend durch südliche Bundesstaaten sowie Mexiko. Auf ihrer Schatzsuche machen die Outlaws Bekanntschaft mit einem korrupten Minenbesitzer, einem fiesen Banditenkönig und einem wankelmütigen Indianerhäuptling, dessen Sohn im Verlauf der acht Stunden Spielzeit eine verhängnisvolle Entscheidung treffen wird. Das gute Gewissen des Spiels ist der dritte, bibelfeste McCall-Bruder, den Ihr zwar nicht selbst steuern dürft, der aber fest in die spannende Geschichte integriert ist. Kenner des Erstlings, der 20 Jahre nach "Bound in Blood" spielt, werden sich zwar gegen eine gewisse Vorhersehbarkeit nicht wehren können, aber dennoch mit dem Antihelden mitfiebern.

Qual der Bruderwahl

Vor (fast) jeder Mission habt Ihr die Wahl, welchen der beiden Brüder Ihr spielen wollt. Ray ist mit seinen beiden Zwillingspistolen auf kurzer Distanz unschlagbar, zudem wirft nur er Dynamit (vergleichbar mit Granaten in Weltkriegsshootern) und bricht Türen auf. Thomas ist mit seinem Gewehr zielsicher aus der Distanz und darf Wurfmesser und Bogen für lautlose Angriffe nutzen. Allerdings erfordert nur eine einzige Schleichpassage im Spiel einen solchen Stealthangriff, ansonsten seid Ihr das genaue Gegenstück von einem indianischen Leisetreter – ein wild um sich ballernder Maulheld mit Sinn für Zerstörung. Die weitere Spezialität von Thomas ist der Lassowurf, mit der er an vorgegebenen Stellen Bäume, Balken oder Häuser erklimmt. Stilsicher schwingt Ihr das Lasso mit kreisenden Bewegungen des rechten Analogsticks. Entweder helft Ihr Ray an diesen Stellen hoch oder erkundet Miniabschnitte auf eigene Faust – das Duo trennt sich im gesamten Spielverlauf äußerst selten. Daher absolut unverständlich: "Bound in Blood" bietet keinen Koop-Modus.

Das Waffenarsenal bedient sich der damaligen Zeit: Revolver und Gewehre in verschiedenen Ausführungen. Geht Euch die Munition aus, ladet Ihr zeitintensiv jede Patrone einzeln nach. Umso wichtiger ist kluges in Deckung gehen: Euer Alter Ego sucht automatisch Schutz hinter Kisten, Zäunen oder anderen Objekten. Trotz historisch akkurater



PS3 Im 'Konzentrations-Modus' markiert Ihr Gegner wie in "Wanted": Je nach Charakter (und ob Ihr den Modus kooperativ oder allein auslöst) variiert die Zeitlupe.

DER VORGÄNGER

Schon im Vorgänger, der zeitlich nach "Bound in Blood" spielt, steht der verfluchte Goldschatz der Azteken im Mittelpunkt und ist der Grund, warum Feigling Billy unschuldig des Mordes an seinen Eltern bezichtigt wird. Ihm auf den Fersen ist der mittlerweile zum Christentum konvertierte Ray, der mit Bibelversen ebenso um sich schießt wie mit seinen Zwillingsrevolvern. Abwechselnd spielt Ihr Billy in Schleichpassagen und Ray in Ballereien – eine Charakterwahl wie im aktuellen "Call of Juarez" habt Ihr nicht. Da die Kletter- und Schleicheinlagen mit Billy nicht funktionierten, verzichtete Entwickler Techland auf nervige Heimlichmanöver und setzt aktuell den Fokus auf wummernde Action.



Revolverheld Ray wird im Erstling zum bibeltreuen Pfarrer, der doch mordet.



360 An zwei Stellen im Spiel nehmt Ihr Bonusaufträge an (die drei Sterne im Bild).



360 Vielfältige Missionen: Beschützt hier einen Planwagen-Treck vor Indianern.



PS3 Die Panorama-Aussicht ist fantastisch, die Levels sind allerdings arg begrenzt.



360 Gefängnisausbruch: In dieser Bergstadt befreien wir einen Waffenhändler.

Ballermänner fällt das Zielen selbst bei ausgeschalteter Zielhilfe erstaunlich leicht: Das Fadenkreuz von Rays Pistolen zieht Feinde an wie Motten das Licht. Zusammen mit den beschränkten KI-Gegnern, die sich zwar hinter Objekten verstecken, aber beim Nachladen dümmlich auf offenem Feld herumstehen, verkommt "Bound in Blood" teilweise zu einem Schützenfest auf "Moorhuhn"-Niveau. Umso schneller lädt sich dafür der coole 'Konzentrations-Modus' auf, der sich schon im Vorgänger mit jedem Abschuss füllte. Bei Aktivierung markiert Ihr in Zeitlupe mehrere Gegner, die dann in Echtzeit automatisiert das Zeitliche segnen. Das klappt an bestimmten Stellen sogar kooperativ mit dem KI-Bruder – dann fahren zwei Fadenkreuze vom Bildrand ins Zentrum.

Auge um Auge

Gelegentliche Bosskämpfe inszeniert der polnische Entwickler Techland als Duell Mann gegen Mann mit einem Augenzwinkern gen zahllose Kino-Western. Mit dem linken Analogstick tänzelt Ihr vor Eurem Gegenüber nach links und rechts und bringt Euch so in die optimale Schussposition; der rechte Stick lenkt Eure nervöse Hand am Halfter, die permanent in Bewegung sein muss – wer zu früh zu nah seine Griffel am Colt hat, erntet eine abweisende Handbewegung. Ein Glockenschlag gibt das Zeichen: Wer alles richtig macht, zieht geschwind seinen Revolver und zielt mit einem nach oben scrollenden Fadenkreuz auf Kopf oder Körper. Wegen flinker Gegner ist dieser atmosphärische Geschicklichkeitstest allerdings stellenweise frustig. Übrigens: Die schwarze Seele in den McCalls duelliert sich nicht nur mit Gaunern, sondern auch mit Gesetzeshütern wie einem Sheriff – weil Thomas dessen Tochter geschwängert hat. *pu*



"GUT"

Matthias Schmid

Obwohl ich Kollege Philip zustimme, dass die Shootouts in "Call of Juarez" mindestens eine Präriemeile von einem Genre-Überflieger wie "Modern Warfare" entfernt sind und ich Western im TV meide, wie der Teufel das Weihwasser, hat mich "Bound in Blood" begeistert. Nach dem schwachen Startlevel samt holpriger Massenkampf-Einlagen wurde ich förmlich in die reizvolle Outlaw-Welt gezogen – die McCall-Brüder haben mehr Ecken und Kanten als die Austauschsoldaten der gesamten "Call of Duty"-Serie zusammen. Außergewöhnlich ist das Spiel immer dann, wenn es sich nicht bemüht, andere Titel zu kopieren: Während Deckungs-Feature und Rail-Shooter-Einlagen überflüssig sind, habe ich das Gefühl einer solch erhabenen Landschaft in kaum einem anderen Actionspiel erlebt. Daumen hoch für Charaktere, Setting und Inszenierung!



PS3 "High Noon" lässt grüßen: Beim Glockenschlag zieht Ihr den Colt gegen Sheriffs, Revolverhelden und Banditen. Der knackige Geschicklichkeitstest erfordert Geduld und richtiges Timing – fairerweise gibt es vor jedem Boss-Duell einen Checkpoint.

Entwickler **Techland, Polen**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **2. Juli**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 15 Missionen und 6 Bonusaufgaben
- 2 spielbare Charaktere
- unterwegs mit Pferd, Kutsche und Kanu
- **PS3 vs. 360:** Tearing und Kantenflimmern bei beiden, längere Ladezeiten auf PS3

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

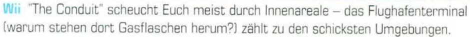
FAZIT » **Spannender Western-Shooter mit viel Krachbumm, schönen Landschaften und herrlich überzogenen Wildwest-Klischees.**

The Conduit



Wii Ego-Shooter 16




Wii "The Conduit" scheucht Euch meist durch Innenareale – das Flughafenterminal (warum stehen dort Gasflaschen herum?) zählt zu den schicksten Umgebungen.

Matthias Schmid

"GUT"

Während der ersten 90 Minuten war ich begeistert – die Steuerung hatte ich an meine Bedürfnisse angepasst, die Ballereien gegen humanoide Feinde glänzten mit akribischer Trefferrückmeldung. Je weiter ich im Spiel vorankam, desto mehr verflog mein Hochgefühl: Die Story ist Banane, die Grafikqualität schwankt stark, respawnende Feinde und ständiges Minen-Entschärfen beginnen zu nerven. Weil sich trotz der einfallslosen Levels und des mittelmäßigen Art-Designs der Kern des Spiels (die Schusswechsel) stets gut anfühlt, ist "The Conduit" unterm Strich ein empfehlenswerter Ego-Shooter. Die Waffen haben Dampf, das All Seeing Eye sorgt für Kurzweil und das optionale Aufschalten der Feinde ermöglicht auch Neulingen den Einstieg ins Genre.

"Als Nintendo unser Spiel als eine von nur drei Third-Party-Entwicklungen auf ihrer E3-Pressekonferenz zeigten, bestand mein Gesicht nur noch aus einem Grinsen", verriet uns Eric Nofsinger, Chief Creative Officer von "The Conduit" im Interview. Die Mannen von High Voltage Software sind zu Recht stolz auf ihren Wii-Shooter, der mit Publisher Sega im Rücken in den letzten Wochen immer mehr ins Zentrum der Spielerinteressen rückte. Aber wie schlägt sich der SciFi-Shooter spielerisch – dieser entscheidenden Frage sind wir nachgegangen.

Die Gefahr aus dem All

Uns hat "The Conduit" ein wenig an den N64-Knaller "Perfect Dark" erinnert: Mit einem einfallsreichen Arsenal an irdischen und extraterrestrischen Knarren nietet Ihr Supersöldner um und pulverisiert Aliengetier. Das Spieltempo ist nicht allzu hoch, die Gefechte verlangen gelegentlich taktisches Vorgehen. Waffen fühlen sich gut an und die mustergültig konfigurierbare Bewegungssteuerung lässt keine Wünsche offen. Ziemlich offen hingegen sind die namensgebenden 'Conduits' (zu deutsch 'Verbindungen'), durch die reichlich doofe Aliens in Heerscharen in die USA einfallen; leider strömen sie nur allzu oft aus Feindgeneratoren – das streckt die Spieldauer, sorgt für so manchen Biss ins Gras und ist einfach nicht mehr zeitgemäß.

Davon abgesehen orientiert sich das Spiel an HD-Referenzen wie "Resistance 2" oder "Call of Duty 4" – die Levels sind sehr geradlinig, die Spieldauer nicht übermäßig lang. Leider lässt die anfängliche Begeisterung ob der harten Shootouts bei "The Conduit" bald nach; lästige Minen werden zahlreicher, nervige Gegner auch – überrascht werdet Ihr nur sehr selten. Das Technikgimmick 'All Seeing Eye' (mittleres Bild) erlaubt das Öffnen von Geheimgängen (inklusive nettem Minispiel), zeigt bei Bedarf den Weg an und hilft beim Aufstöbern von Sammel-Items.

Bis zu zwölf Spieler bestreiten in sieben recht kleinen, dafür clever designten Arealen spaßige Mehrspieler-Schlachten – diese tragt Ihr ausschließlich online aus. Geplaudert wird derweil via Wii Speak. *ms*





Wii Mit Eurem hilfreichen Alleskönner 'All Seeing Eye' müsst Ihr immer wieder Alienminen fernzünden (oben) – das hemmt den Spielablauf. Unten stürmen schwache, aber nervig-flinke Aliens auf unseren Ego-Helden ein.

Entwickler	**High Voltage Software, USA**
Hersteller	**Sega**
Termin	**10. Juli**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Wii Speak**
Sprache: englisch, Text: einstellbar

» Online-Matches mit der ganzen Welt, jedoch keine Splitscreen-Duelle
» trashige Geheimorganisationsstory
» Steuerung vorbildlich konfigurierbar
» ungeschnitten in Deutschland

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**75**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Ballerhungrige Wii-Spieler freuen sich über den guten SciFi-Shooter – PS3- oder 360-Besitzer haben bessere Alternativen.**

DIE TECHNIK HINTER "THE CONDUIT": 'QUANTUM 3'-ENGINE

Lange bevor Nachrichten zu "The Conduit" über den großen Teich drangen, machten die Entwickler auf die hauseigene 'Quantum 3'-Engine aufmerksam: YouTube-Surfer staunten über anmutige Wasserbewegungen, dynamische Lichtquellen und hübsch modellierte Objekte, die in einer dreiminütigen Technik-Demo zu sehen waren (siehe Bild rechts). Seit 2005 verwendet High Voltage die Rundum-Engine (Rendering, KI, Animationen, Audio, Physik) für die hauseigene Spielepalette – nach dem Einsatz in einigen PS2- und PSP-Lizenztiteln (u.a. "Familiy Guy") wurde sie für Wii optimiert und befeuert auch die kommenden Actioner "Gladiator A.D." und "The Grinder". In "The Conduit" verdankt Ihr der Engine z.B. etliche Depth-of-Field-Effekte und Bump-Mapping-Texturen.



Terminator: Die Erlösung

PS3 360 Action 

Während im Kino der effektlastige Krieg der Maschinen tobt, toben wir in der Redaktion: Die "Erlösung" folgt erst, als das Spiel bereits nach vier Stunden vorbei ist. Wiederspielwert? Fehlanzeige! Es gibt nichts zu sammeln, brachial inszenierte Action für Augen und Ohren fehlt ebenfalls. Vielleicht überzeugt ja die Story? "Terminator: Die Erlösung" spielt etwa zwei Jahre vor dem gleichnamigen Kinofilm. Noch ist John Connor nicht Anführer der Widerstandsbewegung, sondern ein aufmüpfiger Kerl, der entführte Rebellen aus den Klauen der Maschinen-KI Skynet befreien möchte – mehr wird nicht geboten.

"Hauptsache, die Kämpfe machen Spaß", denken wir und stürzen uns zusammen mit unserem KI-Begleiter oder einem menschlichen Partner ins Gefecht. Wir huschen meist von einer Deckung zur anderen und flankieren den Feind mithilfe eines durchaus cleveren Wechselsystems. Per Halbkreismenü wählt Ihr ein Segment, das die Richtung für Euren nächsten Schritt festlegt. Das ist dringend nötig, denn besonders mechanische Spinnengegner neigen dazu, ausgerechtet Euren Helden frontal ins Visier zu nehmen, um ihre verwundbare Rückseite zu schützen. Das wäre okay, wenn Euer KI-Begleiter die Chance auf einen Angriff nutzen würde. Doch auch die Gegnerintelligenz wirft Fragen auf: Besagte Spinne nähert sich uns, als wir hinter einem Autowrack im zerstörten Los Angeles in Deckung gehen. Sie steht neben John, sieht sich um, fährt die Waffen aus – und geht wieder weg, um erst kurz darauf das Feuer zu eröffnen. Spaßige Schusswechsel sehen anders aus. Da war selbst Grins "Wanted" deutlich besser. *mh*



Michael Herde – "MÜLL"

Obwohl ich ausgewiesener "Terminator"-Fan bin, kann ich mich mit dem Spiel nicht anfreunden. Die Präsentation ist unspektakulär, die Steuerung unangenehm träge und die KI von Freund und Feind kommt wohl erst als kostenpflichtiger Download. Immerhin keimt zu zweit dank des ordentlichen Deckungsmechanismus etwas Laune in der drögen Ballerei auf. Zudem vermisse ich Christian Bale als John Connor, denn dieses profillose Ungesicht ist ebenso schnell vergessen wie die hanebüchene Story, die glücklicherweise schon nach vier Stunden vorbei ist.



PS3 Nicht nur John Connors rote Armbinde erinnert an "Brothers in Arms": Gleitet von einer Deckung zur nächsten und flankiert die Schergen des Terrorregimes.

Entwickler	**Grin, Schweden**
Hersteller	**Warner Bros.**
Termin	**im Handel**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- kein Christian Bale
- nur etwa 4 Stunden Spielzeit
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- eigenständige Story, die Ereignisse vor dem gleichnamigen Film behandelt

SPIELSPASS 40

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Kurzes und unfertig wirkendes Lizenzspiel ohne den Hauptdarsteller des Films, dafür aber mit drögem Spieldesign.**

Resident Evil

Wii Action-Adventure 

Capcoms Geburtsstunde des Survival Horrors fand 1996 auf PlayStation und Saturn statt, ein Jahr später folgte ein leicht abgewandelter Director's Cut. Einige Fortsetzungen später erschien "Resident Evil" 2002 grafisch aufgemotzt und mit einigen Neuerungen versehen für GameCube. Während Horror-Fans derzeit den actionlastigeren fünften Teil auf PS3 und Xbox 360 spielen, kommen nun auch Wii-Spieler in den Genuss des Erstlings. Nintendos Würfelversion wurde originalgetreu umgesetzt und bietet mehrere Steuerungsvarianten: Wahlweise spielt Ihr mit Remote (mit und ohne Nunchuk), Classic-Controller oder einem GameCube-Pad. Abgesehen von optionalem Zielen per Remote verzichtete Capcom auf ausgefallene Bewegungsspielereien.

Noch immer erkundet Ihr das riesige Herrenhaus in den Wäldern von Raccoon City wahlweise mit Jill Valentine, die von Anfang an eine Pistole im stark beschränkten Inventar führt, oder mit dem Messerschwinger Chris Redfield, der auch in Teil 5 zum Einsatz kommt. In gemächlichem Tempo löst Ihr Rätsel und sucht Schlüssel sowie Waffen und Items, um Wege im Türenlabyrinth zu ebnen. Dabei trefft Ihr auf schlurfende Zombies, bissige Köter, mutierte Haie und weitere Kreaturen aus der Gen-Werkstatt des Umbrella-Konzerns. Die grafische Brillanz der GameCube-Version beeindruckt noch heute. Die Steuerung, bei der Ihr Euch in den Helden hineindenken müsst, spaltet die Gemüter: Während Chef Olli noch immer begeistert ist, beklagt Praktikant und "Resi"-Novize Andreas die eigenwilligen Konrollen. *mh*



Michael Herde – "GEHT SO"

Die Steuerung mag auf das Spieldesign abgestimmt sein, wenn die grazile Jill aber mit der Behäbigkeit eines Panzers durch Gänge eiert oder sich an Wänden entlang schiebt, vergeht mir die Lust. Vor allem, weil mich das Speichersystem im Todesfall weit zurückwirft. Ansonsten ist "Resident Evil" noch immer ein extrem spannendes, forderndes Abenteuer.

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 4 Steuerungsmodi
- kein 16:9-Modus, dafür schmale PAL-Balken
- 1:1-Umsetzung der GameCube-Version
- zwei spielbare Charaktere erhöhen den Wiederspielwert

SPIELSPASS 78

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Spielprinzip und Steuerung des Klassikers haben Staub angesetzt, doch das Spiel ist immer noch ein effektvoller Schocker.**





Wii Jill oder Chris: Je nach Charakter unterscheiden sich Inventargröße, betretbare Räume, Bewaffnung und Spielende.

Overlord II

PS3 **360** Action-Adventure 16

Am Ende des "Overlord"-Addons "Rising Hell" war guter Rat teuer, denn: Der Lord war fort! Verschollen in der Höllendimension eines alten Gottes. Schergenboss Gnarl und seine Chaostruppe vierfarbiger Gremlins mussten aus dem dunklen Turm ausziehen – denn der explodierte und verseuchte das Umland mit magischer Strahlung. Kein Wunder also, dass in der Welt von "Overlord II" die magiehassenden Legionäre des Kaiserreiches ein harsches Regiment führen. Höchste Zeit für Euch, den Sohn des ersten Overlords, in Papis Fußstapfen zu treten und mit Euren irre kreischenden Schergen etwas gegen Recht und Ordnung zu unternehmen.



360 Knie nieder, warmer Elfenbruder! Mit wohldosierten Stromstößen macht Ihr Zivilisten zu elektrisierten Untertanen.

Zurück im dunklen Turm

Der neue dunkle Turm empfängt Euch als unterirdisches Höhlensystem voller Lavaflüsse und schwebender Felsen. Von hier aus startet Ihr wie im Vorgänger Eure Streifzüge in die Spielwelt, sucht nach Bauteilen, erledigt Missionen und sammelt Lebensenergie. Die tritt zu Tage, wenn Ihr mit einfachen Eintasten-Combos auf Schafe, Häschen und neuerdings auch Babyrobben einprügelt oder Eure Schergen losdreschen lasst. Mit gesammelter Lebensenergie könnt Ihr über Unterweltportale neue Helfer beschwören. Im Laufe des Spiels findet Ihr nacheinander die braunen Fußsoldaten, die feurigen roten Fernkämpfer, grüne Schleich-Schergen sowie blaue, in Heilmagie bewanderte Schwimm-Schergen.

Kern der Spielmechanik ist nach wie vor, Eure beknackte Rasselbande halbwegs sinnvoll durch Kämpfe und Hindernisse zu dirigieren, ohne die Steuerung des Overlords darüber zu vergessen. Dabei wählt Ihr per Schultertaste verschiedenfarbige Einheiten und lasst sie Ziele attackieren, setzt alternativ Sammelpunkte, um Engstellen zu verteidigen oder steuert Eure Schützlinge mit dem rechten Analogstick, der ansonsten die Kamera rotiert, direkt. Neuerdings dürft Ihr die Schergen mit Rang und Namen bewundern, gefallene Lieblinge wiederbeleben oder Euch in ihre kleinen Körper versetzen, um Areale zu erkunden, die für den Overlord verschlossen sind.

Trotz leichter Verbesserungen bei der vollgepfropften Steuerung und einer KI-Spritze für die Schergen neigt "Overlord" noch immer dazu, Euch stellenweise ins Chaos zu stürzen. Vor allem wenn Ihr neben einer Schar von Schergen auch noch zwei Dutzend per Blitzzauber gefügig gemachter Zivilisten hinter Euch herzieht, bleiben Einheiten gerne an Ecken hängen oder quittieren den Dienst. Habt Ihr Euch erst einmal an Eure störrischen Handlanger gewöhnt, gibt es trotzdem kein Halten mehr. Mit Wolfsreitern prescht Ihr in die Phalanx der Imperialen, die sich in bester "Asterix"-Manier in Unwohlgefallen auflöst. Tuckige Tierschutz-Elfen wollen misshandelt, Riesenkatapulte bemannt werden. Kurzum: Wer schon im ersten Teil mit Lust herumpolterte, findet im Nachfolger noch mehr Wege, böse zu sein! *mw*



360 Die Naturgeister des Heiligtums von Nordberg reagieren empfindlich auf die Feuergarben Eurer roten Schergen und verglühen im brennenden Kornfeld.



"GUT"

Max Wildgruber

Gut, dass "Overlord II" witzig ist! So kann ich über den leicht unsauberen Spielablauf und die bescheuerte Speicherautomatik hinwegsehen. Die exakte Truppenlenkung eines "Pikmin" erreicht auch das zweite "Overlord" nicht, aber es macht mir mehr Spaß. Rätsel beschränken sich meist auf den taktisch korrekten Einsatz Eurer unterschiedlichen Schergen. So könnt Ihr nach Herzenslust Chaos verursachen, den herrlich blöde animierten Gutmenschen beim Fliehen und Sterben zusehen und den zynischen Kommentaren des einmal mehr perfekt eingedeutschten Oberschergen Gnarl lauschen. Die gelungene Story von Rhianna Pratchett mixt Epik und Komik zu einer spielbaren Fantasy-Persiflage.



360 Reiten Eure braunen Schergen auf Wölfen, haben imperiale Einheiten wie der fette Zenturio nicht den Hauch einer Chance.



360 Im Splitscreen-Modus dürft Ihr Galeeren bemannen und Euch mit Katapulten beharken.

Entwickler	**Triumph Studios, Holland**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » 4 Schergenklassen, neue 'Opfer'- und 'Beherrschungs'-Skills
- » noch makabrer als Teil 1
- » **PS3 vs. 360:** Auf beiden Systemen ruckelt das Spiel bei Massenkämpfen.

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	PS3
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	**82**
Sound	8 von 10	
Singleplayer	8 von 10	360
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	**82**
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Irrwitziges Action-Adventure für alle, die über Fantasy-Klischees lachen und fürs Robbenschlachten belohnt werden wollen.**

Overlord: Dark Legend

Wii Action-Adventure 



Wii Feige Banditen haben auf diesem Bauernhof nichts zu suchen. Wenn hier einer mordet, plündert und brandschatzt, dann seid Ihr das!

Die Vorgeschichte des ersten Overlords liefert die Story zum Wii-Spin-off "Overlord: Dark Legend". Verlassen von Eltern und fiesen Geschwistern müsst Ihr mit den bekannten vier Schergen-Klassen, diversen Zaubersprüchen und einer Streitaxt das elterliche Schloss zum dunklen Turm ausbauen und Furcht und Schrecken in die Fantasy-Welt tragen. Die Steuerung Eurer Schergen fällt dank Remote einfacher aus als bei den Hauptspielen. Weist Euren Kobolden die Richtung und lasst sie auf Knopfdruck die Einrichtung demolieren, fette Hobbits oder Banditen hauen oder die obligatorischen Kürbisfelder plündern. Wie gehabt sammeln die fiesen Kobolde automatisch allerlei nützlichen Krimskrams, den sie als Rüstzeug oder Waffen missbrauchen, wodurch die Schlagkraft Eurer Truppe zunimmt. Exklusiv für Wii gibt es die neue Fähigkeit, einen Schergen mit der Fernbedienung zu packen und durchzuschütteln. Schüttelt Ihr zu doll, geht der kleine Quälgeist in Eurer Hand hoch, findet Ihr das rechte Maß, saust er als kreischender Selbstmordattentäter los und explodiert in einer Gegnergruppe oder einem Hindernis.



Wii Geschüttelte Schergen werden zu explosiven Selbstmordattentätern.

Viel komplexer wird die Erkundung der Welt allerdings nicht. Mal müsst Ihr mit Euren Schergen einen für den Overlord unzugänglichen Schalter drücken, mal bestimmte Schergentypen zum taktisch geschickten Angriff nutzen, um weiterzukommen. Leveldesign und Konzept der Welt fielen dabei recht linear und beengt aus, was nicht unbedingt mit der begrenzten Wii-Hardware zu entschuldigen ist. Insgesamt richtet sich "Dark Legends" an eine jüngere Klientel als die Hauptspiele, was sich in den simplen Schergen-Rätseln, durchschaubaren Endboss-Kämpfen und dem im Vergleich recht zahmem Humor äußert. Der detailarme Comiclook passt gut zur knallbunten Märchenoptik und läuft zudem flüssig. Die englische Sprachausgabe wurde nicht übersetzt, bleibt aber auf gewohnt hohem Niveau. *mw*



"GEHT SO"

Max Wildgruber

Schade, dass Climax die gelungene Schergen-Steuerung nicht zu mehr nutzt als einem unreifen Aufguss des Ur-"Overlord" ohne Biss und Witz. Die Fantasy-Welt außerhalb des Schlosses wirkt leblos und uninspiriert, hier gibt es kaum Anreiz, meinen dunklen Gelüsten zu frönen. So fällt das Action-Adventure auf seine Kämpfe und Rätsel zurück und muss preisgeben, dass außer eintönigem Axtgehacke, simplen Schalterrätseln oder Hindernisparcours für Eure Schergen und ab und an einem witzig designten, aber billig zu knackenden Endboss nicht viel los ist im hohlen Helm.

Entwickler	**Climax Studios, England**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- lineares Action-Adventure mit Remote-Steuerung für Eure 4 Schergenklassen
- Vorgeschichte des ersten "Overlord"
- Wii-exklusive Features wie 'Schergen-Schütteln'

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**70**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Abgespecktes Spin-off der "Overlord"-Hauptserie mit guter Steuerung, aber langweiligem Leveldesign.**

Tales of Vesperia

360 Rollenspiel 



360 Bis vier Streiter umfasst die Party, darunter auch Yuris Hund: Jederzeit dürfen Freunde die Steuerung einer beliebigen Figur übernehmen – ganz ohne Moduswechsel!

Seit vielen Jahren bringt Namco seine "Tales"-Serie auf die verschiedensten Konsolen, jetzt dürfen sich Xbox-360-Streiter über ein exklusives Abenteuer im Anime-Stil freuen: Schauplatz ist die Welt Terca Lumireis, in der sich die Einwohner mit mächtigen Barrieren und der mystischen Blastia-Technik vor Monsterhorden schützen. Um die Macht ringen das Imperium, die Gilden und geheimnisvolle Verschwörer – Held Yuri und seine Freundin Estelle geraten zwischen die Fronten der Rivalen und stoßen so auf ein antikes Geheimnis. "Tales of Vesperia" ist ein Rollenspiel mit altbackenem Ablauf: Man klappert die Schlüsselszenen ab, löst zwischendurch ein paar Kistenrätsel und plättet die vielen Zufallsmonster – die Schauplätze der Oberwelt werden Stück für Stück zugänglich. Interessant wird das Abenteuer durch die pfiffig präsentierte Handlung, die Euch mit reichlich Slapstick und wuchtigen Actionszenen unterhält. Außerdem dürfen bis zu vier Spieler die Monster in Echtzeit aufmischen!

Handgemenge

Kämpfe gegen Soldaten, Monster und allerlei andere Schurken bestreitet Ihr in der 3D-Arena: Zusammen mit den KI-Kumpanen oder Freunden stürzt Ihr Euch ins Getümmel – dutzende Ungeheuer warten auf eine Abreibung! Ihr kämpft mit drei Tasten (Combo, Spezialangriff und Block), die in Kombination mit Richtungskommandos verschiedenste Manöver entfesseln. Ihr müsst sie genau kennen, um die unterschiedlichen Gegnertypen effektiv zu bekämpfen: Im Laufe ihrer Entwicklung lernen die Helden zahlreiche Zauber und Spezialangriffe, die sich auf diverse Angriffsslots legen lassen. So erstellt Ihr Eure individuelle Manöverliste. Die Keilereien spielen sich mal chaotisch, mal taktisch: Die KI-Freunde agieren mitunter wahllos, da könnt Ihr Euch nicht immer auf Rückendeckung verlassen. *oe*



360 Oberwelterkundung: Monster verfolgen Euch, sobald sie die Party erblicken.

Oliver Ehrle

"SUPER"

Wer Nippon-Rollenspiele liebt, fühlt sich in "Tales of Vesperia" pudelwohl: Die Handlung ist aufregend inszeniert, die Helden präsentieren sich mit lockeren Sprüchen und die Kämpfe bieten reichlich Action – Schnickschnack wie das Kochminispiel und einblendbare Bonusplaudereien runden das Abenteuer ab. Allerdings muss man sich über weite Strecken mit nervig vielen Feinden herumschlagen, die sich in jedem Areal ständig wiederholen: Leider gibt es keinen Überraschungsangriff, mit dem Ihr Euch einen Vorteil verschaffen könntet – deshalb läuft eine Schlacht wie die andere ab. Im Einspieler-Modus erwartet Euch deshalb manch monotone Bolzerei, während im Multiplayer-Modus die Team-Dynamik zusätzliche Abwechslung in die Kampfarenen bringt. Mein Tipp: Genießt das Abenteuer zusammen mit Freunden!



360 Dank charismatischer 3D-Grafik wie ein spielbarer Anime: Alle wichtigen Szenen unterhalten mit englischer Sprachausgabe, auch die deutschen Texte sind witzig.

Entwickler	**Tales Studios, Japan**
Hersteller	**Atari**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » temporeiches Anime-Rollenspiel
- » Teamschlachten für 4 Spieler
- » reichlich Gags und Actionszenen
- » linearer Ablauf
- » stellenweise nervig viele Zufallsgegner

SPIELSPASS



Singleplayer	7 von 10	**80**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Immer feste druff: fröhliches Fantasy-Abenteuer mit putziger Animegrafik und Actionfights wie im Prügelspiel.**

Monster Hunter Freedom Unite

PSP Rollenspiel 

Unter dem Namen "Monster Hunter Portable 2nd G" feierte der dritte Teil der PSP-Monsterjagd in Japan Rekordverkäufe. Die erweiterte Fassung von "Monster Hunter Freedom 2" spricht den Jäger und Sammler im modernen Großstadtmenschen an und versammelt zahllose Vierergruppen, die in Adhoc-Jagdpartien zum Halali auf die gigantischsten Bestien der Urzeit blasen. Als "Monster Hunter Freedom Unite" kommt die Urzeithatz nun nach Europa und versucht einmal mehr, die hierzulande zu Unrecht vor sich hindümpelnde Serie publik zu machen.



PSP Das neue Monster Nargacuga überrascht Euch im frischen Areal des 'alten Waldes'. Im tiefgrünen Dschungel beweist "Monster Hunter" einmal mehr seinen Status als landschaftlich schönstes PSP-Spiel.

Vier gewinnt

"Monster Hunter Freedom Unite" ist für Vierspieler-Partien ausgelegt. Zwar könnt Ihr auch solo auf die Pirsch gehen, doch sammelt Ihr so eigentlich nur Erfahrung und Rüstzeug für den Angriff auf eines der großen Monster in der nach wie vor fantastisch aussehenden Spielwelt. Diese neuen Biester wie der panterartige Nargacuga sind eines der Aushängeschilder von "Unite" und lassen sich am besten im Team meistern. Auch das hochkomplexe Waffensystem ist zur Kombination mit anderen Jägern gedacht. Große unhandliche Angriffswaffen wie Lanzen oder Duellklingen verfügen über schlechte Verteidigungseigenschaften, unterstützende Jagdhörner sollten nur aus der zweiten Reihe gespielt werden und flinke Schwertkämpfer decken sich zwar mit ihrem Schild, richten aber kaum Schaden an.

Egal, welche Waffe Ihr wählt - flottes Hack'n'Slay ist bei "Monster Hunter" nicht drin. Das Spiel nutzt ein eher simulationsartiges, gewöhnungsbedürftiges Kontrollschema. Vielfältige Angriffsmuster und Spezialattacken sind möglich, wollen der vollgeladenen PSP-Peripherie aber erst einmal abgerungen werden. Habt Ihr die ersten von rund 400 Jagdaufträgen erfolgreich abgeschlossen, dürft Ihr Euch in Eurem Heimatdorf Pokke als Händler und Bauer versuchen. Das Dorf gleicht noch immer der Ansiedlung aus dem Vorgänger, an diversen Ständen kauft Ihr Heilitems, lasst erbeutete Monsterstücke zu Waffen und Rüstungen umschmieden oder betreibt auf der Pokke-Farm Landwirtschaft. Wer seinen alten Charakter aus dem Vorgänger übernehmen möchte, freut sich über die frisch erweiterte Kisten-Kapazität, die nun 99 Stück von jedem Itemtyp und bis zu 20 verschiedene Sets erlaubt.

Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, die katzenartigen Felyne, die im Vorgänger lediglich als Köche oder Farmarbeiter tätig waren, für Söldnerjobs anzuheuern. Wie im seligen "Diablo II" könnt Ihr Euren automatisch agierenden Sidekick trainieren und mit Rüstzeug versorgen. Wenn Ihr Euren Jäger schließlich zum nun erreichbaren neunten Rang gespielt habt und die neuen Bossmonster im Schlaf bezwingt, versucht Ihr Euch an den neuen, extrem schweren Marathon-Quests. Hier tretet Ihr gegen mehrere Bosse in Reihe an, was selbst für eingespielte Viererteams etliche Stunden an Vorbereitung und Training erfordern dürfte. Unterm Strich ist "Unite" also eine erweiterte und verbesserte Fassung von "Monster Hunter Freedom 2": noch umfangreicher, schwieriger, lohnender und monströs-komplex! *mw*

ONLINE-SPIEL ÜBER "ADHOC PARTY"?



Sollte das PSN-Programm "Adhoc Party" eines schönen Tages offiziell in Europa erscheinen, könnt Ihr "Monster Hunter Freedom Unite" quasi-online spielen, indem Ihr mit Eurer PS3 ins Netz geht. Das in Japan noch als Beta kursierende Programm simuliert eine Adhoc-Verbindung und gibt die aus dem Netz empfangenen Daten lokal an Eure PSP weiter. In Übersee scheint der Online-Service schon ordentlich zu funktionieren. Ob das Programm jemals nach Deutschland kommt, ist jedoch fraglich.

Max Wildgruber

"GUT"

Anfangs wollte ich "Unite" schon als billiges Add-on im Gewand eines Nachfolgers abtun. Selbes Dorf? Selbes Ingame-Intro? Das roch nach Abzocke. War es dann aber doch nicht! Neben den bereits erwähnten Neuerungen hat Capcom noch viele kleine Verbesserungen eingebaut, die es gerade Anfängern erleichtern sollen, dieses unzugängliche Spielspaß-Monster in den Griff zu bekommen. Gerade die Felyne-Söldner entlasten überforderte Jäger bis zu einem gewissen Grad. Der neue Highlevel-Inhalt und die grandiosen Bossbiester nebst ihren wildromantischen Revieren bieten auch erfahrenen Spielern genügend Stoff für neue Abenteuer. Der Import von Spielständen aus "Monster Hunter Freedom 2" klappt problemlos. Problematisch bleibt der fehlende Online-Modus. Wer nicht das Glück hat, drei PSP-Kumpels mit urzeitlichem Jagdtrieb in greifbarer Nähe zu haben, wird das volle Potenzial des Spiels nie erleben!

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**26. Juni**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: deutsch, Text: einstellbar**

- 400 Jagd- und Sammelaufträge
- neue Felyne-Söldner
- Marathon-Quests und neue Bosse
- Jäger-Rang 9 erreichbar, Kapazitäten der Item-Kiste stark erweitert

SPIELSPASS 83

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Neuauflage des süchtig machenden Jäger-und-Sammler-Epos, leider (noch) ohne Online-Modus.



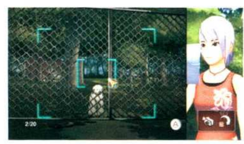
PSP Der Minotaurus aus "Monster Hunter Freedom 2" tritt in "Unite" als elektrisch knisternder 'goldener Rajang' auf.

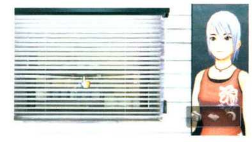


PSP Zusammen mit Eurem Felyne-Söldner nehmt Ihr es sogar mit einem alten Kushala Daora Drachenbiest auf!

Another Code: R – Die Suche nach der verborgenen Erinnerung

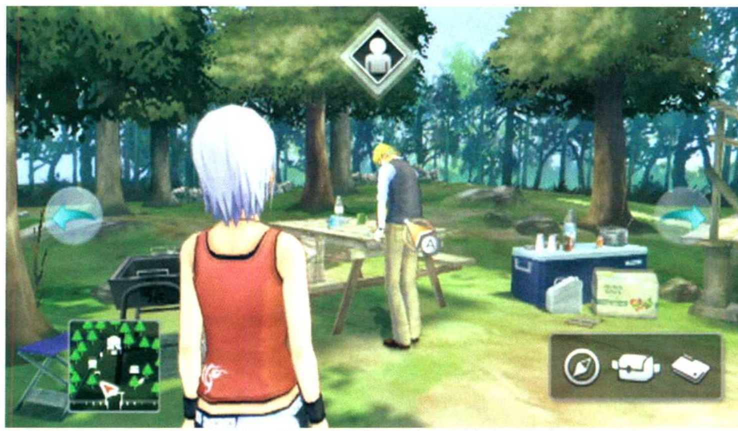
Wii Adventure 







Wii Greift ein: Bei den vielen Rätseln kommt die Wii-Remote zum Einsatz.



Wii Endlich darf Ashley ihren Vater richtig kennenlernen: Blickt Euch um, klickt auf die vielen Grafikelemente und sammelt so mehr Informationen. Wichtige Gegenstände lassen sich in die Itemtasche (rechts unten) legen.

Als Tochter eines kauzigen Wissenschaftlers hat es Ashley Robins nicht leicht: Erst wird sie von ihrem Vater auf der DS-Insel Blood Edward im Stich gelassen, dann verwandelt sich der gemeinsame Camping-Ausflug in einen Rätselmarathon – "Die Suche nach der verborgenen Erinnerung". Denn auf dem Zeltplatz J.C. Valley am malerischen Lake Juliet erwarten Euch einige Überraschungen: Ein Räuber schnappt sich Ashleys Gepäck, Papa Richard leistet sich eine Panne nach der anderen und seltsame Flashbacks holen verborgene Erinnerungen aus Ashleys Vergangenheit hervor – betrifft das Geheimnis von Lake Juliet etwa Ashleys verstorbene Mutter? Geht der Sache auf den Grund: Ihr sprintet über die Pfade des Zeltplatzes zu allerlei rätselhaften Lokalitäten wie Villaruine und Waldlichtung, wo Ihr Euch rundum umsehen dürft. Zahlreiche Details der Umgebung lassen sich anklicken und so untersuchen oder sammeln. Auch im Gespräch mit Passanten wie Student Tommy und Ranger Maxwell erhascht Ihr so manches Schlüsselitem, welches Euch bei korrekter Verwendung des Rätsels Lösung ein Stück näherbringt. Die verzwickte Handlung wird mit reichlich Dialogen und animierten Schnittszenen präsentiert, auf Sprachausgabe wird jedoch verzichtet.



Wii Allerhand Schnittszenen bringen etwas optische Abwechslung in die Dialoge.

Remote-Rätsel

Ähnlich dem DS-Vorgänger hat Nintendo zahllose Grübel- und Bewegungsaufgaben eingebaut. Einerseits sammelt Ihr mit dem virtuellen DSi Fotobeweise und andere Informationen, andererseits bedient Ihr Schalter und allerlei andere Mechanismen mit der Wii-Remote. Den Controller gibt es nämlich auch im Spiel: Hier fungiert er als Hacker-Werkzeug, mit dem man z.B. Codeschlösser knackt. Es finden sich rund um Lake Juliet aber auch viele bewegliche Elemente, die Ihr mit dem Zeiger manipulieren dürft: So biegt Ihr etwa die Leisten einer Jalousie, um unbemerkt durch die Ritzen zu spitzen – was mag sich wohl im Nebenzimmer abspielen?

Der stellenweise recht lineare Aufbau des Abenteuers sorgt aber auch für Hänger: Manchmal geht es nur weiter, wenn Ihr ein bestimmtes Item aufstöbert. Die vielen Dialoge geben zwar ausreichend Hinweise, das Herumsuchen kann jedoch mühsam werden. *oe*



Wii Knackt den Code mit der Remote: Korrekte Stellung und Tasten sind wichtig.

Oliver Ehrle

"GUT"

Mit begehbaren Pfaden und lebendigen Anime-Protagonisten wirkt das Wii-Abenteuer schwungvoller als sein DS-Vorgänger. Die vielen Rätsel sind knifflig, aber nicht allzu zu schwer. Auf längere Sicht stellen Remote-Minispiele nur einen kleinen Teil des Abenteuers dar, die meiste Zeit verbringt Ihr mit dem Lesen der umfangreichen Dialoge. Stellt die Textgeschwindigkeit im Optionsmenü auf 'schnell', sonst verplempert Ihr Stunden! Es fällt oftmals schwer, in den Textwüsten den Überblick zu behalten: Zum Glück gibt es ein Logbuch, in dem sich alle wichtigen Informationen nachschlagen lassen. "Die Suche nach der verborgenen Erinnerung" ist deshalb zwar spannend, aber nur für eiserne Abenteuerfreunde so richtig durchschaubar: Gelegenheitsspieler können schon nach kurzen Pausen den roten Faden verlieren.

Entwickler	**Cing, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: keine, Text: deutsch**

- » spannender Interaktiv-Thriller
- » massig Remote-Rätsel
- » sympathische Anime-Grafik
- » recht linearer Ablauf
- » stellenweise zu viel belangloses Gelaber

SPIELSPASS 72

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Komplexer Point'n'Click-Roman mit eingestreuten Bewegungsrätseln und reichlich unnötigem Palaver.**



WEITERE ABOVORTEILE:

- **15% GÜNSTIGER: 12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO**
- **FRÜHER ALS AM KIOSK: LIEFERUNG FREI HAUS**
- **JEDERZEIT KÜNDBAR MIT GELD-ZURÜCK-GARANTIE**

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- gegen Rechnung
- **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Indiana Jones und der Stab der Könige


PS2 Wii PSP DS Action-Adventure 


DS Prügeln per Stylus ist nicht gerade Indys Stärke.

Wenn er nicht als Lego-Figur Erfolge feiert, hat es Indiana Jones mit Videospielen schwer. Vor Jahren machte zwar ein Next-Gen-Technikdemo die Fans neugierig, doch "Der Stab der Könige" erscheint jetzt prompt nicht für Xbox 360 und PS3 – wieso die moderne Technik zugunsten genügsamerer Hardware aufgegeben wurde, bleibt ungeklärt. Das neue Abenteuer des Forschers mit Schlapphut versucht auch nicht, etwas Besonderes zu sein. So wurde die Story offenbar nach dem Schablonenschema erstellt: Indy muss um die halbe Welt reisen und ein mysteriöses Artefakt vor einem Nazi retten, der auf den Namen Magnus


"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

Scheinbar hat Indy das Glück verlassen: War der letzte Film nur noch ein Schatten der Vorgänger, ist auch das neue Videospiel kein Ruhmesblatt. Statt spannender Abenteuer erwarten Euch überwiegend nervige Prügelabschnitte, die je nach Konsole mehr oder weniger vernünftig kontrollierbar sind. Auf dem DS geht das Stylus-Gefuchtel schnell auf die Nerven, bei der PSP wurde aus dem einfallslosen Grundrezept immerhin einiges rausgeholt. Die Heimkonsolen-Fassungen sorgen mit Schieß- und Geschicklichkeitseinlagen für mehr Abwechslung, haben aber jeweils eigene unnötige Macken, die in der Regel mit der durchwachsenen Steuerung zu tun haben. Hier wurde viel Potenzial verschenkt und letztlich gibt es lediglich für die Wii-Fassung eine Empfehlung - aber auch nur wegen der feinen "Fate of Atlantis"-Beigabe.


Wii In solche Situationen geratet Ihr regelmäßig: Obwohl die Gegner nicht besonders schlau agieren, haben sie durch ihre Überzahl doch den Vorteil – auch weil die Remote-Abfrage Eurer Schläge nicht sonderlich genau funktioniert.

Völler hört. Dazu stapft Ihr durch ein halbes Dutzend Schauplätze, löst hin und wieder ein anspruchsloses Rätsel und vermöbelt vor allem jede Menge Bösewichte.

Abenteuer-Quartett

Je nach Konsole ändern sich die Steuerung und die Schwerpunkte: Auf dem DS betrachtet Ihr das Geschehen meist in einer erhöhten Perspektive und fragt Euch, wieso die Entwickler jede noch so unwichtige Kleinigkeit mit einem Styluseinsatz verknüpfen mussten. Schläge teilt Ihr per Touchscreen-Wischer aus, Leitern werden durch Antippen erklommen. Dafür dürft Ihr als Ausgleich bei einer Geschicklichkeitsknobelei einen Wassertropfen nach "Mercury"-Art durch Labyrinthe führen. Auf der PSP verdrescht Ihr die Schurken dagegen mit drei Knöpfen, was von allen Fassungen am eingängigsten und besten funktioniert. Außerdem sieht das Abenteuer für Mobil-Verhältnisse gut aus.

PS2 und Wii teilen sich das Leveldesign, bei dem häufiger Einlagen wie kurze Zielkreuzballereien oder der Flug mit einem Doppeldecker das Geschehen auflockern. Während die Sony-Konsole mit einem sinnlos reduzierten Steuerschema (ein Knopf dient gleich für drei Schlagvarianten) auskommen muss, mutiert Ihr beim Wii zum Aktivspieler – fast alle Aktionen werden durch Remote-Schütteln ausgelöst, was angesichts der etwas ungenauen Abfrage z.B. bei Prügeleien gerne zum wilden Wedeln einlädt. Wieso außerdem nervige Designmacken wie etwa die fehlende Möglichkeit, beim wiederholten Spielen Storysequenzen zu überspringen, nicht behoben wurden, bleibt rätselhaft. *us*

VORTEIL Wii: KLASSIK-ADVENTURE INKLUSIVE



Ob Nintendo finanziell nachgeholfen hat oder bei LucasArts die Entscheidungsträger etwas gegen die anderen Konsolen haben, wissen wir nicht – doch nur auf dem Wii gibt es einen Adventure-Klassiker als Beigabe, der alleine schon fast zur Kaufempfehlung reicht. "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" ist ein großartiges Point'n'Click-Abenteuer, das auf der DVD sogar mit englischer Sprachausgabe ausgestattet ist. Der Bitmap-Look hat den Sprung in die Neuzeit gut überstanden und mit der Remote steuert es sich tadellos.

Entwickler	**A2M, Kanada / Amaze Entertainment, USA**
Hersteller	**LucasArts**
Termin	**im Handel**
Preis	**30-50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (Wii), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- neue Story rund um den Abenteurer
- Levels setzen überwiegend auf Massenkloppereien
- Steuerung auf Wii und DS stark auf Remote bzw. Stylus ausgelegt
- exklusive Wii-Extras

SPIELSPASS

PS2	Singleplayer	5 von 10	55
	Multiplayer	–	
	Grafik	6 von 10	
	Sound	6 von 10	
Wii	Singleplayer	6 von 10	67
	Multiplayer	7 von 10	
	Grafik	6 von 10	
	Sound	6 von 10	
PSP	Singleplayer	6 von 10	63
	Multiplayer	–	
	Grafik	7 von 10	
	Sound	6 von 10	
DS	Singleplayer	5 von 10	52
	Multiplayer	5 von 10	
	Grafik	6 von 10	
	Sound	6 von 10	

FAZIT » **Uninspiriertes Action-Adventure mit zu viel Prügeleien und zu wenig originellen Einfällen – auf Wii immerhin tolle Boni.**

Wii Netter Wii-Bonus: Die Koop-Missionen, bei denen Vater und Sohn Jones gemeinsame Sache machen.


PSP Auf Sonys Handheld ist das Kampfsystem am ausgereiftesten und steht deshalb stets im Mittelpunkt.

Ghostbusters

PS2 PS3 360 Wii PSP DS Action-Adventure 

Nach dem Publisher-Wechsel von Vivendi über Atari zu Sony ist bislang nur die PS2- und PS3-Version der "Ghostbusters" erschienen (siehe Kasten). In beiden Spielen erlebt Ihr die gleiche Geschichte: Im Rahmen einer Ausstellung zur Gottheit Gozer kommt es in New York zu unheimlichen Zwischenfällen, weshalb die vier Geisterjäger einen neuen Mitarbeiter anstellen, der ihre Waffenprototypen testen soll. Selbstverständlich kommen humorvolle Dialoge der Originalsprecher dabei nicht zu kurz, die unterhaltsame Story verliert gegen Ende jedoch an Fahrt. An der Seite Eurer Kollegen stattet Ihr zunächst dem Sedgwick-Hotel einen Besuch ab und versucht, Hausgeist Slimer einzufangen. Dabei macht Ihr Euch mit den Steuerungsgrundlagen vertraut und bestaunt das zerstörbare Levelinventar und schicke Lichteffekte; in gruseligen Passagen aus der Ego-Perspektive begebt Ihr Euch mit dem PKE-Meter auf Spurensuche.

Im Gegensatz zum typischen Third-Person-Shooter knallt Ihr Gegner nicht nur ab, Ihr fangt sie auch ein. Dazu schwächt Ihr Geister mit dem Protonenstrahler, ehe Ihr sie mit einem Sperrstrahl greift und gegen Wände schmettert. Ist der Feind betäubt, führt Ihr ihn zur Geisterfalle und versenkt ihn. Während Euch die PS2 hier die Arbeit abnimmt und bald mit Quick-Time-ähnlichen Sequenzen langweilt, seid Ihr in der PS3-Version mit optionaler Sixaxis-Unterstützung mehr gefordert, denn hier wehren sich die Geister selbst beim Einsaugen. Im weiteren Spielverlauf trefft Ihr auf alte Bekannte wie den Marshmallow-Mann, selbst Karpatenfürst Vigo gibt ein kleines Stelldichein für aufmerksame Spieler, die ihre Umgebung erkunden. Das empfiehlt sich schon deswegen, weil gescannte Geister und Artefakte Geld und Informationen über Schwächen der Gegner einbringen.



PS3 Ab in die Falle: Zum Glück müsst Ihr im Spiel nicht vermeiden, die Strahlen zu kreuzen. In der Hektik wäre das kaum möglich.

Schrot und Schleim

Neben Fluggeistern trefft Ihr in der zweiten Hälfte vermehrt auf körpergebundene Wesen, denen Ihr mit vier Waffentypen zu Leibe rückt. Nach und nach stattet Euch Egon mit Strahlen-Versionen von Schrotflinte und MG sowie einem Schleimwerfer aus, Sekundärfunktionen inklusive. Mit dem klebrigem Glibber löst Ihr Rätsel, schleudert Mobiliar herum und klebt aufmüpfige Geister kurzzeitig an Wänden fest.

Noch ein Wort zur Technik: Die comichafte PS2-Version steuert sich hakelig und leidet unter teils derben Rucklern sowie Tearing, von dem auch die PS3 nicht verschont bleibt. Deren Mehrspieler-Modus konnten wir vorab leider nicht testen. *mh*

WISSENSWERT

Hierzulande erscheint "Ghostbusters" für PSP, DS, Wii und Xbox 360 erst am 1. Oktober, doch zumindest Microsoft-Jünger haben Glück: Die US-Version läuft auf hiesigen Konsolen und bietet sogar deutsche Sprachausgabe.

Die bereits erschienene PS3-Version enthält neben dem Spiel zusätzlich eine Blu-ray mit dem ersten Geisterjäger-Film aus dem Jahr 1984 – zum Schnäppchenpreis von rund 70 Euro.



PS2 Während der Kollege vollgeschleimt torkelt, wuchtet Ihr den Geist zur Falle.



PS3 Rettet Winston: Mit dem MG-Strahler stoppt Ihr den Golem.



PS3 Nur schemenhaft erkennen wir Egon mit dem PKE-Meter.



"GUT"

Michael Herde

Die PS2-Geisterjäger bieten durchschnittlichen Comicspaß, der aufgrund technischer Ungereimtheiten und mangelnder Spieltiefe deutlich hinter der PS3-Version zurückbleibt. Die hingegen ist ein Traum für alle Fans von Ray, Egon, Winston und Peter. Anspielungen auf den ersten Film finden sich zuhauf und die vielfältigen Waffen sorgen für variantenreiche Kämpfe. Leider hatte ich nach der Hälfte des achtstündigen Abenteuers die komplette Ausrüstung aufgepowert und immer noch jede Menge Geld übrig. Das liegt nicht zuletzt daran, dass mir zwar angezeigt wird, wie viel Schaden ich verursache, Auswirkungen hat das aber nicht. Ebenfalls schade ist, dass Physikspielereien mit der Schleimkanone zu kurz kommen und manchmal so viele Geisterwesen angreifen, dass Chaos und Frust entstehen.

Entwickler	**Terminal Reality, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Original-Sprecher (deutsch und englisch)
- inklusive Blu-ray-Disc des ersten Films
- neue Story voller Anspielungen für Fans
- Geisterfangen via Sixaxis möglich
- Story auf PS2 und PS3 identisch

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS2
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	64
Sound	7 von 10	
Singleplayer	8 von 10	PS3
Multiplayer*	–	
Grafik	7 von 10	82
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Spaßige Fortsetzung der Geisterjäger-Abenteuer mit vielen Anspielungen auf die Filme, aber auch Macken, vor allem auf PS2.**

* Online-Nachtest folgt

Fight Night Round 4

PS3 360 Sportspiel 



PS3 Unser Lieblingskämpfer in "Fight Night Round 4" ist 'Iron' Mike Tyson: Zwar vermissten wir den Move des Ohr-Abbeißens, sein grantiger Gesichtsausdruck und die definierten Muskelpakete sind aber einfach stark. Für solche Momente lohnt sich die HD-Glotze!



"SUPER"

Matthias Schmid

Obwohl ein grafischer Quantensprung zum Vorgänger ausblieb und mancher Modus gestrichen wurde, hat mir "Round 4" besser gefallen als die Vorgänger. Gründe dafür sind die abermals verbesserte 'Total Punch Control' und die taktischen, immer wieder andersartigen Kämpfe. Zudem sehen die Boxer einfach unfassbar gut aus – beim mittelmäßigen Publikum drücke ich mal ein Auge zu. Wenn ein Volltreffer die Visage Eures Gegners zum Schlackern bringt und die Wiederholung die Action einfängt, erwacht der "Rocky"-Fan in mir; allerdings muss ich EA ankreiden, dass einige Punches im Vorgänger noch wuchtiger waren und am Körper (im Gegensatz zu "UFC") keine Schwellungen zu sehen sind. Das Werte-Aufpäppeln in der Ringecke als Minigame zu bezeichnen, ist absurd – fehlerlos hingegen die Kollisionsabfrage!

Einen Monat nach dem triumphalen UFC-Debüt schlägt der klassische Boxsport zurück – knapp 50 Original-Boxer wagen sich in den digitalen Ring. Von deutschen Größen wie Maske und Schulz oder den aktuellen Stars Klitschko und Walujev fehlt jede Spur: Ihr kämpft mit Ali, Tyson, Lennox Lewis, Roy Jones jr. oder Jake Lamotta; dass sich EA auf den amerikanischen Markt konzentriert, hätten sie deutlicher kaum ausdrücken können. Wen diese Boxer nicht interessieren, der sollte das Spiel wohl nicht kaufen – es sei denn, sein eigenes Konterfei im Ring genügt ihm. Mittels Live Vision Cam oder PlayStation Eye klebt Ihr einem selbst erstellten Polygonboxer Eure Visage aufs Antlitz. Das funktioniert einigermaßen, sieht aber nicht so lustig aus wie im Comic-Klopper "FaceBreaker". Dafür geht das Umwandeln von geknipstem Bild in Echtzeit-3D-Modell nun schneller.

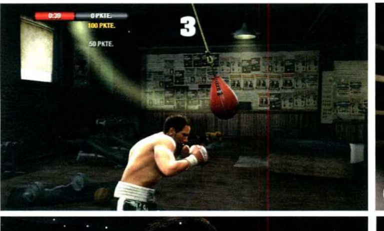
The Greatest of All Time?

Um den Titel zu erringen, den in der echten Welt nur Cassius Clay trägt, startet den Karriere-Modus – hier darf entweder das gebaute Greenhorn oder aber einer der Boxstars (mit angepassten Werten) ran. Nach einer Weile habt Ihr Euch mit dem unübersichtlichen Karrieremenü vertraut gemacht und bucht fleißig Kämpfe, studiert Statistiken und verfolgt die Geschehnisse in der Boxwelt – regelmäßige E-Mails halten Euch auf dem Laufenden. Die Option des Vorgängers, Trainer oder Cutmen zu engagieren wurde gestrichen, neue Sportklamotten könnt Ihr aber nach wie vor erwerben.

Ab und an bestreitet Ihr lustlos inszenierte Trainingsspielchen, zum Glück könnt Ihr diese aber auch simulieren. Von der Option, auch die Kämpfe vom Computer berechnen zu lassen, raten wir ab: Zum einen legt Ihr Eure Karriere dann in Fortunas Hände, zum anderen sind die Faustduelle einfach zu spaßig und motivierend, um sie zu überspringen.

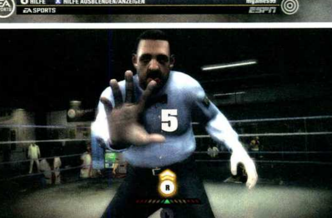
Im Ring steuert Ihr Euren Muskelmann mit der neuen, vereinfachten und (wie wir meinen) verbesserten 'Total Punch Control'. Mit dem linken Stick dirigiert Ihr den Boxer, mit dem rechten schlagt Ihr zu. Je nachdem, welche Stickbewegung Ihr vollführt, landet Ihr knackige Leberhaken, plumpe Schwinger oder kurze Geraden. Mittels Schultertasten verändert Ihr die Auslage (sehr praktisch!), weicht aus, reißt die Deckung hoch oder motzt Euren Punch zum härteren 'Haymaker' auf; die normalen Buttons (Spezialschlag, Stoßen, Tiefschlag) sind zweitrangig. Je nach aktuellem Gegner und gewählter Gewichtsklasse laufen die Matches anders ab: Habt Ihr eben einen Gegner in Runde 1 ausgeknockt, kann der nächste Kampf schon über sechs blocklastige Runden gehen.

Abseits der Karriere kürt Ihr Euch zum Online-Champ, blendet die Energiebalken aus, editiert komfortabel die sehenswerten Wiederholungen und stellt sie online. *ms*









360 Von links unten im Uhrzeigersinn: Alis Gesicht imponiert uns, die Trainingsminispiele (hier die Ausweichübung) langweilen. Das Einbinden des Gesichts von Praktikant Tim via Live Vision Cam hat nur mäßigen Erfolg, das Anzähl-Minispiel geriet arg simpel.

Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Termin	2. Juli
Preis	60 Euro

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

» Reichweite & Beweglichkeit sind wichtig
» hilfreiches Tutorial
» keine ESPN-Classic-Matches wie in Teil 3
» 50 Originalboxer

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	83
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Keinesfalls makellose, aber ungemein spaßige Box-Simulation, die im Ring jeden Konkurrenten ausknockt.**

Tiger Woods PGA Tour 10

PS3 360 Wii PSP DS Sportspiel 

Wie fast jedes Jahr eröffnet Electronic Arts mit "Tiger Woods PGA Tour" die Sportspiel-Saison. Deutsch haben die Schlägerschwinger wieder nicht gerlernt, dafür wurden jede Menge Erweiterungen hineingepackt. Auf PS3 und Xbox 360 finden sich diese eher im Detail: So könnt Ihr nun online an großen Turnieren teilnehmen, indem Ihr Eure Rundenergebnisse hochladet. Die US Open wurden erstmals lizenziert, außerdem blättert Ihr auf Wunsch im offiziellen Regelwerk. Das Wetter kann sich nun bei jedem Loch ändern, auf Wunsch schaltet Ihr die realen Echtzeit-Bedingungen an. Am wichtigsten ist ein neues Putt-Verfahren, bei dem Ihr nur einen Schläger einsetzt und die Kraft durch das Schwungtempo bestimmt – die Vorjahres-Variante und das klassische Drei-Klick-System sind alternativ verfügbar.

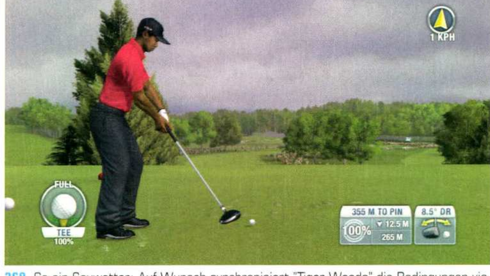
Die Wettersimulation (basierend auf dem Weather Channel), die Online-Turniere und das neue Putten gibt es auch beim Wii, der mit zusätzlichen Neuerungen auftrumpft: Gleich sieben zusätzliche Kurse erweitern das Sortiment, mit Wii Motion Plus bestimmen Profis den Anschnitt des Balls exakter. Neben allerhand normalen Mehrspieler-Modi, die auch für Neulinge zugänglich sind, versucht Ihr Euch am 'Disc Golf' – statt via Schläger auf Bälle zu dreschen, werft Ihr hier per Remote-Schwung ein Frisbee. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Wer Videospielgolf ernsthafter betreiben will, der kommt auf allen Konsolen erneut um "Tiger Woods" nicht herum. Erstaunlich finde ich jedoch, wie viel mehr Spiel fürs Geld die Wii-Fassung bietet: Die höhere Kurszahl lässt HD-Sportler neidisch werden, der launige Disc-Golf-Modus entpuppt sich als gelungene Beigabe. Die Wii-Motion-Plus-Unterstützung ist dagegen eher für Profis, die wirklich alle Feinheiten nutzen wollen. Für Wii-Golfer lohnt sich das Jahres-Update, für PS3 und Xbox 360 dagegen nur bedingt.



360 So ein Sauwetter: Auf Wunsch synchronisiert "Tiger Woods" die Bedingungen via Weather-Channel-Abfrage mit den realen Vorgaben der echten Golfkurse.





Wii Netter Gag: Wii-exklusiv spielt Ihr alternativ Frisbee-Golf.

Entwickler	**EA Tiburon, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**2. Juli**
Preis	**60/50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: englisch**

- 16 (PS3/360) bzw. 27 (Wii) Kurse
- erweiterte Online-Turniere
- neues alternatives Putt-System
- Wetter orientiert sich an realer Situation

SPIELSPASS

		PS3 / 360
Singleplayer	8 von 10	**83**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

		Wii
Singleplayer	8 von 10	**85**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Gewohnt spielstarke Golfsimulation, die dieses Jahr mit interessanten Optionen und auf Wii mit massig Kursen auftrumpft.**

Klonoa

 Jump'n'Run 



Ulrich Steppberger

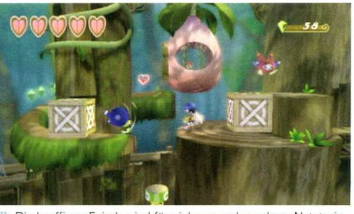
"GUT"

Der knuffige Kater und sein kugelrunder Begleiter haben nichts von ihrem Charme verloren: Dank der behutsamen Überarbeitung der kunterbunten Grafik sieht man der friedlichen Hüpferei ihr Alter nicht an. Ich finde es gut, dass Namco fast ganz auf unnötige Neuerungen und Ergänzungen verzichtet hat – der nebensächliche Wirbelangriff stört nicht weiter. Allerdings bleibt der Ausflug somit auch kurz und einfach, sieht man vom knackig-schweren Bonuslevel ab. "Klonoa" ist ein sympathisches Appetithäppchen, hoffentlich folgt nun eine Umsetzung des umfangreicheren zweiten Teils.

Erstaunen in der Redaktion: Hat Namco-Bandai die Lust am hemmungslosen Oldie-Recycling verloren? Denn statt einfach noch eine weitere Wagenladung Arcade-Opas auf eine DVD zu schaufeln, griffen sich die Japaner diesmal ein 'nur' zwölf Jahre altes PSone-Spiel zur Wiederveröffentlichung. Das hört auf den Namen "Klonoa" (der frühere Untertitel "Door to Phantomile" fällt weg) und ist ein putziges 2,5D-Jump'n'Run – soll heißen, Ihr hüpft auf linearen Pfaden, die aber durch eine dreidimensionale Umgebung verlaufen.

Die Entwickler beließen es nicht dabei, den Oldie 1:1 auf dem Wii zum Laufen zu bringen. Die Optik wurde modernisiert: Während auf der PSone Sprites durch Polygonwelten wuselten, wird nun alles in Vektorgrafik illustriert, ohne dass der Charme verloren geht. Sowohl Schlappohrkater Klonoa als auch die putzigen Feinde sind genauso sympathisch wie früher. Ebenfalls neu: Neben der niedlichen Brabbelsprachausgabe ist eine akzeptable Eindeutschung wählbar und der Held entfacht durch Schütteln des Controllers einen Wirbelsturm. Der hat aber spielerisch kaum Nutzen, weshalb ansonsten Steuerkreuz und zwei Knöpfe reichen und uns zwanghafte Remote-Wackler erspart bleiben.

Der Kniff der charmanten Hüpferei: Mit einem Ring kann Klonoa Gegner greifen und herumtragen. Schießt sie wieder ab, um andere Feinde aus dem Weg zu räumen oder sie als Trampolin zu nutzen. Einziger Knackpunkt: Das Abenteuer mit einem Dutzend Abschnitten ist wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrads in wenigen Stunden bestanden – die lohnen sich für Hüpfspielfreunde aber auf jeden Fall. *us*



Wii Die knuffigen Feinde sind für vieles zu gebrauchen: Nutzt sie als Sprunghilfe oder werft sie auf Kisten, um diese zu knacken.



Wii Alle zwei Abschnitte erwartet Euch ein Obermotz. Habt Ihr seine Taktik erkannt, ist er schnell erledigt.

Entwickler	**Namco, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- spielerisch nahezu unveränderte Umsetzung des PSone-Originals
- jetzt auch Charaktere in Polygongrafik
- neuer (und irrelevanter) Zusatzangriff
- alternative 'Phantomile'-Sprachausgabe

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**73**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Liebevoll und behutsam aufpoliertes Jump'n'Run-Kleinod, das jedoch recht kurz und leicht ausgefallen ist.**

Let's Tap

Wii Geschicklichkeit frei

Im allgemeinen Sprachgebrauch wird Innovation als neue Idee oder Erfindung angesehen, wörtlich ist damit aber 'Neuerung' gemeint. Wenn Yuji Naka, Erfinder von Sonic the Hedgehog, eine gewöhnliche Remote auf eine Pappschachtel stellt, auf dieser trommelt und der Bewegungssensor des Wii-Controllers die hervorgerufenen Schwingungen in Spielbewegungen umsetzt, dann darf man von Innovation sprechen. In "Let's Tap" tut Ihr nichts anderes, als auf einen Pappkarton zu trommeln – das geht nicht nur erstaunlich flüssig von der Hand, sondern ist ebenso neuartig.



Wii Zu früh gefreut: Beim 'Trommelrennen' verpassen wir kurz vor Zieleinlauf den Moment, über eine Strombarriere zu springen.

Einfach klopfen

Alle fünf Minispiele (mit mehreren Levels) werden durch Klopfen bzw. Tappen auf eine Pappbox gespielt. Das kann eine "Let's Tap"-gebrandete Schachtel sein (siehe Kasten unten) oder beispielsweise ein Pizzakarton. Den meisten Spaß machen die simplen Spielchen im Multiplayer-Modus, so wie im 'Trommelrennen'. Hier führt Ihr 16 Hindernisrennen in stilvoll-reduzierter Optik aus. Bis zu vier Neon-Strichmännchen rennen um die Wette, balancieren über schmale Stege und pumpen Ballons auf. Leichtes, stetes Klopfen lässt Eure Figur joggen, ein harter Schlag führt einen Sprung aus. Der Bewegungssensor der Remote erkennt selbst leichte Vibrationen, so dass Siege oder Niederlagen keine Glückssache sind, sondern auf ein abweichendes Rhythmusgefühl schließen lassen. Weniger Spiel als kreatives Ausprobieren ist der 'Illustrator', der kein Spielziel verfolgt. Löst ein Feuerwerk über japanischen Städten aus, malt Schriftzeichen oder lockt durch Kringel auf einer Seeoberfläche Fische an – geschickte Naturen ködern gar einen Wal. Je nach Takt Eurer Trommeleinlage ändern sich die Ereignisse und Muster.

Den Rhythmus im Blut fordert ebenfalls der 'Immer im Takt'-Modus, ein "Donkey Konga"-inspiriertes Musikspiel. 16 japanische Popsongs tappt Ihr auf einer Notenspur nach, darunter der eingängige Titeltrack. Optisch schlicht und spielerisch simpel gehalten, für eine Runde zwischendurch aber erfrischend anders – denn bis auf einen Pappkarton benötigt Ihr schließlich keine raumgreifende Peripherie. Das vierte Minispiel ist eine Jenga-Version, bei der Ihr nacheinander Teile herausklopft. Bei zu heftiger Trommeleinlage bricht der Turm zusammen. Einstürze sollt Ihr hingegen im letzten Spiel 'Sphäriker' provozieren, denn in diesem Sidescrolling-Shooter stellen sich Euch allerhand Felsbrocken und Gegner entgegen. Und nebenbei zaubert Raketenbeschuss tolle Explosionen auf den Schirm. *pu*



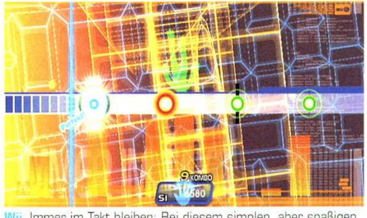
Philip Ulc

"GUT"

"Let's Tap" ist extrem simpel – so simpel, dass Nichtspieler sofort loslegen können und schnell ihren Spaß mit der Klopferei haben. Es ist dabei so stilisicher inszeniert, dass Vielspieler nicht nur den arcadigen Ansatz der Minispiele, sondern auch deren minimalistischen Charme lieben werden. Bei all dem geschätzten Puritanismus muss sich Yuji Nakas Kleinod der Einfachheit aber eines vorwerfen lassen: Wo bleibt das Spiel? Mit zunehmender Dauer fällt auf, dass es der Minispielsammlung an Subtanz mangelt – in einer halben Stunde habt Ihr so gut wie alles gesehen. Mir macht es zwar nach wie vor Spaß, ungläubig dreinblickenden Frischlingen die gut funktionierende Steuerung zu erklären, auf Dauer ist dieser Geschicklichkeitstest aber eher etwas für meine Sammler-Vitrine.



Wii Im Shoot'em-Up 'Sphäriker' legt Ihr einen Distanzrekord hin, während Ihr Hindernissen ausweicht und Felsen abschießt.



Wii Immer im Takt bleiben: Bei diesem simplen, aber spaßigen Rhythmusspiel hämmert Ihr im "Donkey Konga"-Stil.

Entwickler	**Prope, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**25 / 35 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: deutsch**

- innovatives Steuerungskonzept, das den Controller (fast) vollständig ersetzt
- 5 Minigames mit mehreren Levels
- japanophiler Soundtrack
- poppige Optik

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	71
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Stylische Minispiel-Sammlung mit innovativer Trommel-Steuerung, aber wenig Langzeitmotivation.**



SO TAPPT ES SICH MIT DER SPECIAL EDITION

Die Idee zu "Let's Tap" kam Yuji Naka durch Beobachtung im Alltag (siehe Interview rechts): Trommelt nicht jeder gern mit seinen Fingern auf Tischen, Stuhllehnen oder Hosenbeinen? Im Spiel zu dieser 'Freizeitbeschäftigung' hämmert Ihr auf Tap-Boxen – zwei dieser Pappschachteln befinden sich im Lieferumfang der Special Edition. Ihr spielt nicht direkt mit der Remote, stattdessen legt Ihr sie umgedreht auf die Tap-Box. Der Bewegungssensor erkennt die Vibrationen während des Trommelns. Durch rhythmisches Tippen lasst Ihr beispielsweise eine Spielfigur laufen, starkes Klopfen löst einen Sprung aus.

"Als ich den Tisch anstieß, war die Spielidee geboren."

Wir haben Yuji Naka, den Erfinder von "Let's Tap", in London getroffen und mit ihm über sein neuestes Spiel sowie die gute alte Zeit bei Sega gesprochen.

M! Games: Wie kamen Sie auf die Idee zu diesem neuartigen Spielkonzept?
Yuji Naka: Ich hatte den Einfall während der Entwicklung eines Actiontitels unseres Studios, der ebenfalls mit dem Wii-Controller gespielt wird. Wir testeten die Empfindlichkeit des Bewegungssensors. Als ich den Tisch anstieß, auf dem die Remote lag, hatten wir plötzlich einen Ausschlag und erkannten, wie sensibel dieser Sensor ist. Und schon war die Idee zu "Let's Tap" geboren.

Stießen Sie während des Entwicklungsprozesses auf größere technische Schwierigkeiten?
Natürlich mussten wir diese neue Eingabeart erst kennenlernen. Zum Beispiel waren manche Daten, die uns die Remote lieferte, schlicht zu fein – so dass wir sie zuerst nicht verarbeiten konnten. Am Ende ist es uns aber gut gelungen, diese Daten als sichtbare Ergebnisse ins Spiel zu übertragen.

Uns ist die geringe Anzahl der Minispiele negativ aufgefallen. Warum haben Sie sich dafür entschieden, das Spiel mit fünf Disziplinen auf den Markt zu bringen – anstatt nach einem halben Jahr zusätzlicher Entwicklungszeit vielleicht mit der doppelten Zahl an Minigames ins Rennen zu gehen?
In dieser Hinsicht würde ich "Let's Tap" gerne mit "Wii Sports" vergleichen – auch da gibt es nur fünf Disziplinen. Bei einem solch unkonventionellen Spielkonzept, wie es beiden Spielen zugrunde liegt, ist es schwer vorauszusagen, wie es vom Markt angenommen wird. Und da der kommerzielle Erfolg am Ende entscheidend ist, konnten wir es uns schlicht nicht leisten, noch einmal so viel Entwicklungszeit in dieses wagemutige Projekt zu investieren. Außerdem ist es uns beim jetzigen Umfang möglich, das Spiel etwas billiger als viele andere Titel anzubieten.

Waren Sie von Anfang an von der Ausrichtung des Wii überzeugt? Hätten Sie einen solchen Erfolg der Konsole erwartet?
Um ehrlich zu sein, war ich anfangs sehr skeptisch – ganz im Gegensatz zum DS. Ich war mir z.B. nicht sicher, ob die Spieler so etwas wie die Sensorleiste auf ihren teuren Fernseher kleben wollen. Aber am Ende zählt der gigantische Erfolg – außerdem freue ich mich über einige wirklich neue Spielkonzepte, die es nur auf Wii gibt.

In den 90er-Jahren arbeiteten Sie am Sega Technical Institute (STI) in den USA. Wie hat die Zeit in den USA Sie beziehungsweise Ihre Arbeit verändert?
Diese drei Jahre waren auf jeden Fall eine wertvolle Erfahrung. Am bemerkenswertesten fand ich, dass wir am STI Unmengen von Feedback von Testpersonen erhielten. Dort konnte ich sehen, wie Kinder auf Videospiele reagieren. Während man aus japanischen Kindern kaum ein Wort herausbekommt, sprudeln die Verbesserungsvorschläge aus amerikanischen Kids nur so heraus. Von den Erkenntnissen aus all diesen Spielermeinungen kann ich auch heute noch profitieren.

Zu welchem Zeitpunkt haben Sie sich dafür entschieden, Sega den Rücken zu kehren und mit Prope Ihr eigenes Studio zu gründen?
Ich hatte mir bereits eine Weile Gedanken über ein solches Vorhaben gemacht, aber eigentlich wollte ich erst 2008 oder 2009 aussteigen und etwas Eigenes aufbauen. Als ich der Sega-Führung Anfang 2006 von meinen Plänen erzählte, fragten sie mich, warum ich diesen Plan nicht sofort in die Tat umsetzen wollte. Damit war der Startschuss gefallen und ich machte noch im selben Jahr Nägel mit Köpfen.

In einem früheren Interview haben Sie uns erzählt, dass Sie gern wieder mehr mit der Programmierung der Spiele zu tun haben würden. Hat Sie Ihre jetzige Position als Chef eines eigenen kleinen Studios den Spielen wieder nähergebracht?
Leider nicht, nein. Ich wäre in der Tat aber immer noch gerne in das eigentliche Programmieren involviert – leider lässt auch meine Position bei Prope das nicht zu. Aber vor kurzer Zeit bekam ich doch tatsächlich die Möglichkeit, bei der Virtual-Console-Umsetzung eines alten Spieles von mir aktiv mitzuprogrammieren – das hat wirklich Spaß gemacht. Ich glaube aber nicht, dass ich verraten darf, bei welchem Titel das der Fall war...



Übersetzerin inklusive: M!-Games-Redakteur Matthias plauderte mit Yuji Naka (rechts im Bild).

Rock Band Unplugged

PSP Musikspiel 



PSP Bei "Unplugged" wird der Gesang gleichgestellt mit Gitarre, Bass und Drums – Ihr singt also nicht mit, sondern drückt Notenpassagen nach.

Kuriose Konvertierungen gibt es immer wieder, doch "Rock Band Unplugged" ist ein besonders spannender Fall. Denn während die DS-"Guitar Heroes" immerhin einen Spezialcontroller aufbieten konnten, muss der PSP-Musikus mit den Standardelementen des Handhelds auskommen. Mit einer Gitarre oder einem Schlagzeug hantiert Ihr also nicht mobil herum, stattdessen besann sich Harmonix auf seine Frühwerke: "Rock Band Unplugged" spielt sich ähnlich den abstrakten PS2-Entwicklungen "Amplitude" und "Frequency".

Konkret heißt dies, dass Ihr immer vier Notenbahnen auf einmal im Bild habt, bei denen Ihr die farbigen Symbole mit Richtungstasten und Knöpfen nachdrückt. Habt Ihr eine Passage geschafft, spielt die entsprechende Spur eine Weile automatisch mit. Wechselt dann per Schultertasten die Bahn, um die anderen Instrumente ebenso anzuheizen. Das klingt kurios, funktioniert in der Praxis aber gut. So spielt Ihr Euch durch die "Rock Band 2" nachempfundene Karriere oder versucht Euch an einzelnen Songs – nur Mehrspieler-Modi sucht Ihr vergeblich. *us*

ALLE 41 SONGS

3 Doors Down – "Kryptonite" *
AFI – "Miss Murder" *
Alice in Chains – "Would?" *
All-American Rejects – "Move Along"
Audioslave – "Gasoline" *
Billy Idol – "White Wedding Part 1"
Black Tide – "Show Me the Way" *
Blink 182 – "What's My Age Again" *
Bon Jovi – "Livin' on a Prayer"
Boston – "More Than a Feeling"
Dead Kennedys – "Holiday in Cambodia"
Foo Fighters – "Everlong"
Freezepop – "Less Talk More Rokk" *
Jackson 5 - "ABC" *
Jethro Tull – "Aqualung"
Jimmy Eat World – "The Middle"
Judas Priest – "Painkiller"
Kansas – "Carry on Wayward Son"
Lacuna Coil – "Our Truth"
Lamb of God – "Laid to Rest"
Lit – "My Own Worst Enemy"
Lush – "De-Luxe"
Mighty Mighty Bosstones – "Where'd You Go?"
Modest Mouse – "Float On"
Motörhead – "Ace of Spades"
Nine Inch Nails – "The Perfect Drug"
Nirvana – "Drain You"
Pearl Jam – "Alive"
Queens of the Stone Age – "3's and 7's"
Rush – "The Trees"
Siouxsie & the Banshees – "The Killing Jar"
Smashing Pumpkins – "Today"
Social Distortion – "I Was Wrong"
Soundgarden – "Spoonman"
System of a Down – "Chop Suey!"
Tenacious D – "Rock Your Socks!" *
The Killers – "Mr. Brightside"
The Offspring – "Come Out and Play"
The Police – "Message in a Bottle"
The Who – "Pinball Wizard"
Weezer – "Buddy Holly"

* gibt es vorerst nur auf der PSP, kommen später für PS3, 360 & Wii als Downloads



"GUT"

Ulrich Steppberger

"Unplugged" sieht so aus und hört sich so an wie ein echtes "Rock Band", aber an das 'Ich bin ein Musiker'-Gefühl der großen Brüder kommt die Mobilfassung nicht heran. Die Steuerung ist zwar intelligent gemacht und bringt dank passender Notensetzung den Rhythmus der Songs rüber, bleibt jedoch nicht mehr als glorifiziertes Knopfgedrücke – da fehlt einfach der Reiz der Plastikinstrumente. Als Geschicklichkeitstest gesehen macht "Unplugged" dank seiner hochkarätigen Präsentation, der motivierenden Welttour und der starken Songsauswahl dennoch eine gute Figur.

Entwickler **Harmonix, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 41 Songs, alle im Original
- Download-Nachschub fest eingeplant
- umfangreicher Welttour-Modus
- Steuerkonzept erinnert an "Amplitude" und "Frequency" (PS2)

SPIELSPASS 76

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Interessante Umsetzung des Musikspiels, die gut funktioniert – ohne Instrumente mangelt's etwas an Pfiff.**

Guitar Hero: Greatest Hits

360 Musikspiel frei



360 Altbekannt und bewährt: "Greatest Hits" wagt bei der Darstellung von Noten-Highways und Hintergrundoptik keine Experimente.

Die große "Guitar Hero"-Flut geht weiter: "Greatest Hits" versammelt vier Dutzend Songs aus den fünf Serienteilen der Prä-"World Tour"-Ära und legt sie verbessert neu auf – jetzt musizieren die Original-Interpreten und es kommen Notenbahnen für Gesang, Drums und Bass dazu. Die Titelauswahl (siehe unten) ist überwiegend mit namhaften Hochkarätern besetzt, lässt aber einige Fragen offen: Wieso sind z.B. Aerosmith nicht mit einem ihrer bekannten Hits vertreten? Alle Songs sind von Beginn an freigeschaltet, weshalb die etwas simple Karrierestruktur (erspiele eine Summe Sterne, erhalte eine neue Bühne) nicht weiter auffällt. Neben den frischen Auftrittsorten könnt Ihr ein paar spezielle Outfits gewinnen, mehr Extras gibt es nicht. Außerdem ist das Tonstudio wieder mit an Bord, dafür fehlt der Download-Store – online gekaufte "World Tour"-Songs funktionieren nicht. *us*

ALLE 48 SONGS

Aerosmith – "Back in the Saddle"
AFI – "Miss Murder"
Alice in Chains – "Them Bones"
Anthrax – "Caught in a Mosh"
Avenged Sevenfold – "Beast and the Harlot"
Blue Oyster Cult – "Godzilla"
Boston – "More Than a Feeling"
Danzig – "Mother"
Deep Purple – "Smoke on the Water"
Dragonforce – "Through the Fire and Flames"
Extreme – "Play with Me"
Foo Fighters – "Monkey Wrench"
Franz Ferdinand – "Take Me Out"
Heart – "Barracuda"
Helmet – "Unsung (Live)"
Incubus – "Stellar"
Iron Maiden – "The Trooper"
Jane's Addiction – "Stop!"
Joan Jett & the Blackhearts – "I Love Rock n' Roll"
Judas Priest – "Electric Eye"
Kansas – "Carry on Wayward Son"
Kiss – "Rock and Roll all Nite"
Lamb of God – "Laid to Rest"
Living Colour – "Cult of Personality"
Lynyrd Skynyrd – "Free Bird"
Motley Crüe – "Shout at the Devil"
Nirvana – "Heart-Shaped Box"
Ozzy Osbourne – "Bark at the Moon"
Pantera – "Cowboys From Hell (Live)"
Pat Benatar – "Hit Me with Your Best Shot"
Poison – "Nothin' but a Good Time"
Priestess – "Lay Down"
Queen – "Killer Queen"
Queens of the Stone Age – "No One Knows"
Rage Against the Machine – "Killing in the Name"
Ratt – "Round and Round"
Reverend Horton Heat – "Psychobilly Freakout"
Rush – "YYZ"
Slayer – "Raining Blood"
Stone Temple Pilots – "Trippin' on a Hole in a Paper Heart"
The Donnas – "Take It Off"
The Exies – "Hey You"
The Police – "Message in a Bottle"
The Sword – "Freya"
Twisted Sister – "I Wanna Rock"
Warrant – "Cherry Pie"
White Zombie – "Thunder Kiss '65"
Wolfmother – "Woman"



"GUT"

Ulrich Steppberger

Eigentlich mache ich gute Miene zum bösen Spiel, denn die "Greatest Hits" sind nicht viel mehr als ein groß dimensioniertes Song-Pack. Aber um die gleiche Zahl an "World Tour"-Liedern per Download zu erwerben, müsstet Ihr noch tiefer in die Tasche greifen. Somit lohnt sich der Kauf trotzdem – vor allem, wenn Ihr die frühen Serienteile nicht habt. Das Musizieren macht so viel Spaß wie immer, doch das Drumherum hätte etwas einfallsreicher sein dürfen: Die neuen Bühnen sind unspektakulär, der Story-Modus uninspiriert, interessante Extras wie bei "Metallica" fehlen.

Entwickler **Neversoft, USA**
Hersteller **Activision**
Termin **im Handel**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 48 Songs aus den ersten 5 Teilen
- alle diesmal im Original sowie mit Gesangs- und Drumspur
- von Beginn an freigeschaltet
- schlapper Story-Modus

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Ideenarmes Recycling von Songs früherer Teile – dafür im gewohnt hochklassigen Rahmen.**

MySims Racing

Wii DS Rennspiel 

Nach zwei gesellschaftsbildenden Auftritten (das Ur-"MySims" und "Kingdoms" sowie der Minispiel-Gala "Party") schickt Electronic Arts die verniedlichten Nintendo-Cousins von Will Wrights "Sims"-Sippe auf die Rennpiste. "MySims Racing" versetzt Euer knubbeliges Alter Ego hinter das Lenkrad eines kleinen Flitzers und lässt Euch um die Wette rasen. Das klingt nicht nur wie "Mario Kart", sondern ist während der Rennen auch fast das Gleiche: Mit einer Taste gebt Ihr Gas, Pfeile auf dem Boden bringen Extraschub, beschleunigende Drifts leitet Ihr am besten durch kurze Hüpfer ein. Extrawaffen dürfen nicht fehlen: von Fußbällen als Bomben über plötzlich aus dem Boden wachsende Bäume bis zum Gimmick, das den Bildschirm kurzerhand auf den Kopf stellt.

Eingebettet sind die Wettfahrten in eine Rahmenhandlung, bei der Ihr ein Rennfahrerörtchen wieder populär machen sollt. Dazu klappert Ihr die Einwohner per Remote-Pointer ab und erfüllt Aufgaben wie Fahrten gegen die Zeit oder das Sammeln von Objekten. Klaubt Ihr nebenbei Juwelen auf, gönnt Ihr Euch neue Outfits und bessere Teile für Euren Flitzer. Mehrspieler-Duelle für bis zu vier Teilnehmer fehlen natürlich auch nicht, so können Mama und Papa mit den Sprösslingen lossausen. *us*

Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Die putzigen Kerlchen der "MySims"-Spiele mochte ich schon immer, auch weil die liebevoll geschriebenen Dialoge so manchen Gag für Zocker bereithalten. Ihr Rennausflug lässt mich dagegen eher kalt, denn auf der Piste spielt der Charme die kleinere Rolle. Zu offensichtlich sind die Anleihen bei "Mario Kart", das in allen Belangen wie Fahrgefühl, Optik und Gegnerverhalten deutlich besser abschneidet. Lediglich die witzigen Waffen und die kinderfreundliche Rahmenhandlung von "MySims Racing" heben sich etwas ab. Kurz gesagt: gut, aber nicht gut genug.



Wii Viele Turbopfeile und ein Boost-Vorrat, der leicht zu füllen ist, sorgen dafür, dass das Renntempo meist hoch ist.



Wii Wer sein Vehikel anständig pimpen und tunen will, muss während der Rennen bunte Juwelen sammeln.

Entwickler **Electronic Arts, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **45 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: simlisch, Text: einstellbar**

- 15 Rennstrecken
- in vielen Details veränderbare Sims und Fahrzeuge
- niedliche Inszenierung mit Rahmenhandlung, die auf Freundschaften setzt
- über 80 Herausforderungen

SPIELSPASS 61

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **"Mario Kart"-Abklatsch mit etwas "Sims"-Handlung drumherum – nett, aber kein Vergleich zum großen Vorbild.**

Catan

 Strategie 

In der akkuraten Umsetzung des Brettspiel-Klassikers besiedelt Ihr rundenbasiert eine aus Sechsecken bestehende Zufalls-Insel. Das Würfelglück entscheidet über Euren Rohstoffvorrat, denn auf jedem Inselfeld sind die Zahlen 2 bis 12 verteilt, die Euch fünf Werkmaterialen wie 'Lehm' oder 'Stein' zuschustern. Damit baut Ihr Straßen und Gebäude, die Euch Siegpunkte bescheren. Fehlende Rohstoffe tauscht Ihr mit der Bank oder mit den unfairen KI-Gegnern, die sich meist gegen Euch verbünden. Lob gibt es für kleine Änderungen im Spielverlauf wie Nebel, ertraglose Felder oder die erstmalige Eroberung einer Insel; Schelte dagegen für den verhunzten, da nur lokalen Multiplayer-Modus. *pu*



DS Steuert komplett mit Stylus, nur der Zoom wird mit B- und X-Knopf bedient.

Philip Ulc

"GEHT SO"

Das langsame Tempo, bei dem ein Spiel locker über eine Stunde dauert, stört mich weniger. Regelmäßig von den schlauen KI-Gegnern übervorteilt zu werden, ist dagegen ärgerlich. Die Motivationskurve kippt spätestens beim Multiplayer-Modus, denn bevor ich vier Freunde mit vier Modulen beisammen habe, sind die 160 Euro in acht Brettspiele investiert.

Entwickler **Exozet Games, Deutschland**
Hersteller **United Soft Media**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: deutsch**

- originalgetreue Version des Brettspiels
- inklusive Seefahrer-Erweiterung
- 18 Missionen
- einige frische Spielideen
- nur lokaler WiFi-Modus, nicht online spielbar und kein Single-Card-Modus

SPIELSPASS 55

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Fordernde Rundenstrategie mit gemächlichem Spieltempo, aber unfairer KI und dickem Patzer im Multiplayer-Modus.**

Line Rider Freestyle

DS Wii Denkspiel

Als launige Freizeitbeschäftigung kennen Internet-Surfer "Line Rider" bereits, der Videospiel-Ableger behält das Grundkonzept bei: Zeichnet Linien auf den Bildschirm, um einem kleinen Rodler den Weg zum Ziel zu bereiten. In der Story komplettiert Ihr vorgegebene Problemstellungen und habt neben Standardlinien auch Beschleunigungs- und Bremsvarianten zur Verfügung. Alternativ bastelt Ihr eigene Levels, die sogar online getauscht werden können. Jedoch verhindert die unhandliche Umsetzung des Editors, dass sich die spaßige Grundidee entfalten kann. Selbst wenn Ihr mal ohne Ärger eine Bahn zusammenbastelt, macht die Fahrt des Winzrodlers wenig Laune. *us*



DS Klein und krümmelig: Euer Rodler ist nur als unschöner Pixelhaufen zu sehen.



Ulrich Steppberger

"LAHM"

Was mit Maus im Webbrowser Spaß macht, funktioniert nicht zwingend im Mobilformat: Die Bedienung des Streckenbau-Editors ist unhandlich, die Übersicht auf dem DS-Bildschirm zu niedrig. Das Feintuning der gezeichneten Linien wird regelmäßig zur nervigen Fummelei. Schade, denn eigentlich ist die Rodelei putzig, aber zugleich viel zu kurz.

Entwickler **inXile Entertainment, USA**
Hersteller **Koch Media**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- Umsetzung eines populären PC-Baukasten-Gimmicks auf Flash-Basis
- über 40 Aufgaben in der Story
- verschiedene Linientypen einsetzbar
- Editor für eigene Levels

SPIELSPASS 41

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	2 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Putziger Rodelbahn-Baukasten, der an schwacher Umsetzung und geringem Umfang scheitert.**

Traumfigur dank Konsole

Wenn aus der Zockerbude eine Muckibude wird – Fitness-Spiele sind en vogue.

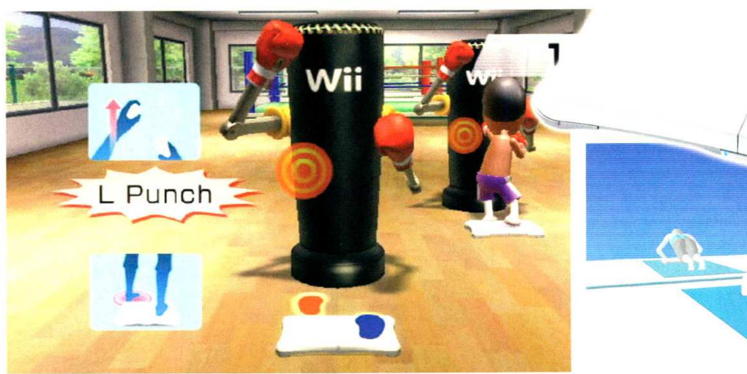
Videospieler sind dick, faul und bewegungsresistent – das Klischee vom Stubenhocker, der seine Freizeit im abgedunkelten Wohnzimmer verbringt, ist überholt. Denn der neue Trend sind Videospiele, bei denen der Spieler sich bewegen muss und im besten Fall Pfunde verliert. In den USA reift das sogenannte "Exergaming" zu einem boomenden Wirtschaftszweig (siehe Kasten), hierzulande sind Fitness-Spiele erst seit Nintendos Wii salonfähig.

Durchbruch mit Nintendo

Konami war nicht nur in Sachen Musikspiele Vorreiter (Bemani), sondern dank "Dance Dance Revolution" auch Wegbereiter im körpergesteuerten Videospiel. Während in den US-Spielhallen Konamis Tanzmattenspiel seit Jahren der Renner ist, gilt der Titel in Deutschland als freakige Randerscheinung, die sich nur selten in heimischen Wohnzimmern wiederfindet. Einen Erfolgssturm erfährt das bewegungssensitive Bildschirmspiel erst mit Nintendos Wii. Die Videospielkonsole Wii nutzt einen Controller mit eingebauten Bewegungssensoren, mit deren Hilfe man Figuren und Elemente im Spiel durch Bewegungen des Controllers steuert. Im Vordergrund steht nicht mehr das Lenken von Figuren durch herkömmliches Knöpfchendrücken, sondern Spiele werden gesteuert, indem der Controller selbst bewegt wird. Die innovative Steuerungstechnik ist mit weltweit 50 Millionen verkauften Einheiten der Renner und lässt die technisch überlegenen Konkurrenz-Konsolen Sony (23 Millionen abgesetzte PS3) und Microsoft (30 Millionen verkaufte Xbox 360) weit hinter sich.

Yes, Wii can!

Im Jahr 2007 – kurz nach Erscheinen von "Wii Fit" – installiert der Kanadier Nathan Metalieu in seinem mondänen Fitnesstempel "Studio 55" in Vancouver ein Wii-Gerät und bietet unter dem Namen "Wii Workout Station" fortan speziell designte Fitnesskurse an. Damit ist Metalieu der Erste, der die Videospielkonsole Wii zum Trainingsgerät in einem Fitnessstudio erhebt – auch wenn das Programm im Wesentlichen nur zur 'aktiven Pause' (stete Bewegung während einer Verschnaufpause) genutzt wird. Die Idee stammt aus einer Beobachtung, die Metalieu machte, als er seine Neffen und Nichten beim Wii-Spiel beobachtete, die dabei ganz schön ins Schwitzen gerieten. "Unsere Mitglieder wollen keine Champions auf der Laufbahn oder beim Bankdrücken werden, sondern möchten einen gesunden Lifestyle leben", erklärt der Studiobesitzer die positive Resonanz auf die "Wii Workout Station" und fügt hinzu: "Daher ist Spaß das Wichtigste im Training". Die Kombination aus klassischem Fitnesstraining und unterhaltsamem Videospiel ist da nur logische



Wii Nintendos Erfolgsprodukt "Wii Fit" bestückt mittlerweile rund 20 Millionen Wohnzimmer mit Balance Boards. 40 bunt gemischte Übungen aus den Bereichen Kraft, Yoga, Balance und Aerobic wecken müde Geister, die ulkigen Minispiele wie Boxen (Bild links) oder Skispringen bringen Partyspaß – ein echter Mehrspieler-Modus fehlt allerdings.

Was ist Exergaming?

Der Begriff "Exergaming" setzt sich aus den Begriffen "Exercise" (Bewegung) und "Gaming" (Spielen) zusammen und impliziert einen Faktor Unterhaltung bei sportlicher Betätigung. Besonders Hersteller von Fitnessgeräten setzen auf Videospiel-Technik. Begründung: Wer Spaß an einer Sache hat, der will es immer und immer wieder tun. Die Motivation, Sport zu treiben, soll beispielsweise durch Heimtrainer mit Videobildschirmen freigesetzt werden, auf denen der Fahrer durch unterschiedliche Landschaften radelt. In den vergangenen zwei Jahren hat das US-Unternehmen Expresso rund 3.000 Standfahrräder zum Stückpreis von knapp 5.000 US-Dollar verkauft – hauptsächlich an Fitnessstudios. Die amerikanische Fitness-Kette XRtainment Zone geht gar so weit, ein ganzes Studio mit Symbionten aus Fitnessgerät und Videospiel anzubieten.



Konsequenz – und wenn selbst die Nachrichtenagentur Reuters Meldungen über das ungewöhnliche Fitnessprogramm im "Studio 55" in alle Welt streut, kommt dies einer Imagepolitur der Wii-Konsole gleich. Die Reputation der Konsole profitiert nicht nur von familienfreundlichen Spielen à la "Mario" und "Kawashima", sondern in zunehmendem Maße vom propagierten gesundheitsfördernden Nebeneffekt der Bewegungssteuerung.

Der lange Weg der Bewegung

Doch während sich alle Aufmerksamkeit auf die Bewegungssteuerung der Nintendo-Konsole richtet, ist diese Art der Spielkontrolle nicht unbedingt neu. Mitte der 1980er-Jahre veröffentlichte Bandai mit "Family Fun Fitness" ein Spiel, das heute unter dem Banner einer Minispielsammlung erscheinen würde. Fünf olympische Disziplinen wie Hürdenlauf oder Rafting steuert Ihr via Tanzmatte durch Laufen, Hüpfen und Trippeln, ähnlich wie es heutige Tanzmatten-Spiele erfordern. Bandais Fitness-Pionier ist der erste Ableger der zehn Teile umfassenden "Family Trainer"-Serie, die jedoch bis auf zwei Titel ausschließlich in Japan erscheint. 1987 kauft Nintendo das Tanzmatten-Patent von Bandai und veröffentlicht den ersten Teil unter dem Namen "Athletic World" auch in Europa – die Tanzmatte wird als 'Power Pad' bekannt. Der kommerzielle Erfolg bleibt jedoch weitgehend aus und Nintendo nimmt sich für die nächste bewegungssensitive Steuerung eine fast 20 Jahre dauernde (dafür umso lohnendere) Pause. Die erste massenkompatible Bewegungssteuerung für Heimkonsolen schafft dagegen Sony mit der EyeToy-Kamera im Jahr 2003, ein USB-Zusatzgerät für die PlayStation 2, das wie eine Webcam an die Konsole angeschlossen wird. Viele der mehr als 20 erschienenen Titel sind harmlose Fuchtel-Minispiele für die junge Zielgruppe, mit "EyeToy Kinetic" veröffentlicht Sony dagegen einen virtuellen Home Trainer. Ein 12-wöchiger Trainingsplan soll sowohl die Ausdauer als auch die Muskeln trainieren. Trotz beigelegtem Weitwinkelobjektiv, damit der ganze Körper auf dem Fernseher erscheint, scheitert das Konzept an unkomfortablen Menüs, mangelnder Erfolgsrückmeldung und der pingeligen Kamera.

Image der Daddelkiste

Der Videospielkonsole haftet nach wie vor das Image eines Spielzeugs an – daran ändert beispielsweise auch nichts, wenn die Techniker Krankenkasse (TK) eine Veranstaltung über den Zusammenhang von Videospiel und Gesundheit ausruft. Die "Games meets health"-Tagung wollte 2007 zeigen, dass "die Computerspielewelt nicht nur schwarz-weiß ist und dass es außer den in der Öffentlichkeit viel diskutierten Gewaltspielen auch solche gibt, die sich positiv auf die körperliche Fitness auswirken können", wie Dr. Sabine Voermans, Ärztin und Leiterin des Gesundheitsmanagements bei der TK, das Zusammenkommen von Wissenschaftlern, Vertretern der Spielebranche und Spiele-Fans begründete. Letztlich war das Fazit optimistisch gesehen denn auch nur als gut gemeintes Zeichen zu werten: Fitness-Computerspiele ersetzen nicht das Toben im Garten, sind aber ein Weg, Kinder in Bewegung zu bringen. Wobei wir bei der Crux des Ganzen sind, dass die Konsole nämlich weitgehend als interaktives Spielzeug anerkannt ist, als »



Wii Die Namensgeberin von "Jillian Michaels Fitness Ultimatum" ist in den USA als Trainerin der TV-Kandidaten in "The Biggest Loser" bekannt. Hampelt in grausiger Optik mit übersensibler Steuerung durch ein Bootcamp.

Wii jOG Diese Schrittzähler-Peripherie (30 Euro) animiert Euch zum Joggen auf der Stelle – ohne stete Bewegung könnt Ihr via Nunchuk Eure Spielfigur in einem beliebigen Game nämlich nicht steuern!

Die neuen Fitnesstrainer im Test

Active Personal Trainer



Eine Peripherie der etwas anderen Art liegt dem "Active Personal Trainer" von EA bei: Flex-Band und Beinschlaufe. In Letzterer verstaut Ihr das Nunchuk, das bei Übungen für den Unterkörper wie Joggen oder Bein-Stretching Eure Bewegungen misst. Trainingsbekleidung ist angeraten, denn bei einer Jeans rutscht die Beinschlaufe schnell herunter – trotz elastischem Material und gut haltendem Klettverschluss. Das wertige Flex-Band kommt bei Übungen für den Oberkörper (wie Bizep-Curls oder Schulter-Presse) zum Einsatz. Optional aktiviert Ihr das Balance Board. Die meisten der aus Fitnessstudios bekannten Übungen können so im Wohnzimmer absolviert werden – und führen in der '30-Tage-Herausforderung' tatsächlich zu Muskelkater. Ein virtueller Trainer setzt Euch täglich neue Übungen vor, für die Ihr insgesamt durchschnittlich 20 Minuten Zeit aufwenden müsst. Vor jedem Tag stellt Euch das Programm übrigens zehn Fragen wie "Wie viel Wasser hast du gestern getrunken?" oder "Wie viel Gemüse gab's?"; die Antworten werden in einem Diagramm festgehalten und beeinflussen die empfohlenen Trainings-Ziele.

Die Disziplinen sind optisch wie spielerisch abwechslungsreich und dank Tutorial-Videos leicht verständlich. Sofern Ihr die vorgemachten Übungen exakt nach Muster nachstellt, erkennt das Programm Eure Eingabe problemlos. Nur beim Jogging und komplexen Stretching-Einheiten zickte der Zähler und wir mussten einige Einheiten wiederholen. Aufgelockert wird das klassische Workout von Minispielen wie Tennis oder Basketball, die aber weniger Spiel als mehr eine versteckte Form sind, typische Bewegungsmuster im Sport nachzuahmen – das macht "Wii Fit" besser. Unterm Strich ist der 'Active Personal Trainer' aber das effektivste Fitness-Spiel, Eurer Figur neue Form zu verleihen. *pu*

Wii Jede Übung wird von einem virtuellen Trainer angeleitet, der Euch bei falscher Ausführung korrigiert. Der Kalorienzähler (oben links) ist visuelle Motivation.

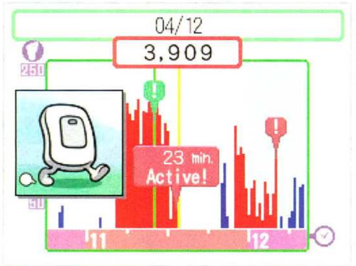
SPIELSPASS 80

Entwickler	EA Vancouver, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Preis	50 Euro

Laufrhythmus DS

Nintendo will uns Beine machen und uns zur täglichen Bewegung animieren. Der "Laufrhythmus" ist im Kern eine Schrittzähler-Software, die mit zwei Pedometern erscheint. Aus diesem Grund vergeben wir keine Spielspaßwertung, denn das Wort "Spiel" taucht in diesem Titel nur als hohle Phrase auf.

Die beiden Pedometer (schwarz und weiß) erscheinen mit einem passenden Gürtelclip, können aber auch in der (Hosen-)Tasche verstaut oder sogar am Hundehalsband befestigt werden. Denn die Laufdaten Eures Vierbeiners dürft Ihr ebenfalls speichern und auswerten lassen. Während Ihr Eurem Alltag nachgeht, zählt die Peripherie alle Schritte. Abends synchronisiert Ihr per Infrarotsensor die Daten mit der "Laufrhythmus"-Software. Verschiedene Diagramme zeigen an, welche Entfernung zurückgelegt wurde, zu welchen Uhrzeiten Ihr aktiv gelaufen seid und wann Ihr pausiert habt. Zudem vergleicht das Programm aktuelle Daten mit denen der Vortage und fasst in einer Statistik wie in "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" Euren Tag zusammen. Gestellte Tagesaufgaben wie "Massage" oder "zu passenden Zeiten essen" sind nur Empfehlungen und haben null Auswirkung auf die Laufdaten. Das war's auch schon und das Programm verabschiedet Euch bis zum nächsten Tag. Die beiden "Spiele" sind eine Mogelpackung: Eure Schritte werden in Strom umgerechnet oder als monumentale Bauwerke wie dem Pariser Eiffelturm visualisiert. So erlauft Ihr Euch Weltwunder auf einem virtuellen Globus. Als Motivation zwar hilfreich, das als Minispiel zu verkaufen, ist aber frech. *pu*



DS Die tägliche Statistik zeigt, wann wir aktiv gelaufen sind (rot) und wann wir nur wenige Schritte zurücklegten (blau).



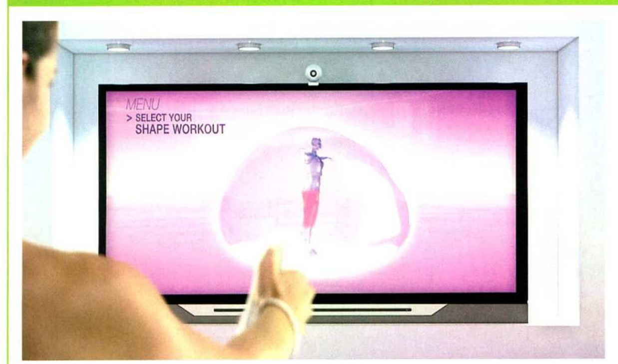
DS Erstmals erstellt Ihr einen Mii auf DS. Wahlweise importiert Ihr Euer Nintendo-Alter-Ego von Wii auf Handheld.

SPIELSPASS

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Preis	50 Euro



Das bringt die Fitness-Zukunft



Wii Nach "EyeToy Kinetic" ist das neu angekündigte "Your Shape" erst das zweite Fitness-Spiel, das eine Kamera zu Trainingszwecken einsetzt und noch stärker auf einen individuellen Trainingsplan setzt.

Das Fitness-Fieber auf Wii klingt sobald nicht ab: Ein Add-on zu EAs "Active Personal Trainer" kommt bereits im Herbst, ein "Jillian Michaels"-Update ist ebenfalls bestätigt. Nintendo selbst kündigte mit "Wii Vitality" einen Pulsmesser an, der zukünftig in Fitness-Spielen Verwendung finden dürfte. Innovativ klingt das auf der E3 enthüllte Wii-Fitness-Spiel "Your Shape" von Ubisoft, das mit einer Kamera ausgeliefert wird. Diese scannt Euren Körper und projiziert das Abbild auf den Fernseher. Dadurch soll ein persönliches und interaktives Training möglich sein, das den aktuellen Körperzustand des Spielers berücksichtigt. So wählt Ihr zum Beispiel verschiedene zu trainierende Muskelgruppen, bestimmt die Intensität und legt anschließend das Ziel wie schlanke, straffe oder muskulöse Oberschenkel fest. Weiterer Vorteil: Die Hände des Spielers sind frei. So können bereits vorhandene Fitnessgeräte integriert werden. Ebenfalls volle Fuchtel-Freiheit bietet das von Microsoft gezeigte Project Natal (siehe Seite 20), das durch seine Ganzkörper-Bewegungssteuerung und Tiefenanalyse neue Fitness-Spielkonzepte etablieren könnte.

ernsthafte Freizeitbeschäftigung dagegen kaum auffällt. Ist denn Sport vor der Konsole weniger wert als Sport im Freien? Oder trainiert uns dieser 'Konsolensport' schlicht nicht gut genug?

Problem Motivation

Das grundlegende Problem, warum so viele Menschen keinen Sport treiben, ist die Motivation. Jemanden langfristig bei der Stange zu halten, ist auch für den Sport vor der Konsole eine Herausforderung, gleichzeitig aber der große Vorteil gegenüber den Fitnessstudios – und wir meinen damit nicht den Faktor Schamgefühl. Spiele wie EAs "Active Personal Trainer" oder Ubisofts "Mein Fitness Coach" bieten digitale Trainingspläne sowie virtuelle Personal-Trainer, die Übungen nicht nur vormachen, sondern uns das Gefühl geben, mitzutrainieren. Wem das nicht reicht, der holt via Zweispieler-Modus einen echten Trainingspartner hinzu (wobei ausgerechnet beim Fitnessvorreiter "Wii Fit" eine vernünftige Mehrspieler-Komponente fehlt). Prof. Josef Wiemeyer vom Institut für Sportwissenschaft der Technischen Universität Darmstadt sieht den Trainingseffekt bei Bewegungsspielen aber kritisch: "Dance Dance Revolution ist von der Anstrengung her mit leichtem Joggen zu vergleichen. Um den zusätzlichen Energieverbrauch zu erreichen, der für einen positiven Gesundheitseffekt nötig wäre, müssten Spieler zwei bis drei Stunden pro Woche auf der Tanzmatte verbringen." Fakt ist: Das Trainieren vor der Konsole ist von der Trainingsintensität her weniger stark als beispielsweise durch den Wald zu joggen, die grundsätzliche Bewegung im Wohnzimmer ist dennoch gesundheitsfördernder als sitzend zu zocken. Zumal, wie oben angesprochen, die Motivation, Sport zu treiben, eh die größte Hürde ist. Bei Kindern und Jugendlichen könnte die Kombination aus Spielspaß und Sport daher doch die größte Impulswirkung erzielen, sich körperlich zu betätigen. Das dürfte mitunter ein Grund für ein in New York City gestartetes Pilotprojekt sein, in fünf Schulen spezielle Fitnessräume mit großen Fernsehern einzurichten – denn hier wird "Wii Fit" zur sportlichen Ertüchtigung gespielt. Und das Experiment funktioniert: Die Lehrer freuen sich über (erstmals) motivierte Kinder, die Kinder freuen sich übers Zocken während der Schulzeit und Nintendo freut sich über effiziente PR-Arbeit – so wenig gesponsorte Wii-Konsolen und weltweit so viel positive Presse. *pu*



DS Die Multiple-Choice-Tests in "Mein Vital Coach" sollen das Gewissen aufrütteln und motivieren.

Titel	Plattform	Preis	Balance-Board-Unterstützung	Verhältnis Fitness / Spiel	Fazit	Wertung
EA Sports Active Personal Trainer	Wii	50 Euro	Ja		Starkes Fitnesspaket mit beigelegtem Beingurt und Gummibändern, abwechslungsreichen Übungen und Wellness-Buch.	8 von 10
EyeToy: Kinetic Total Fitness	PS2	30 Euro	Nein		Komplexe Übungen, die oft unzureichend erklärt sind. Benötigt viel Platz und Licht für die schwache EyeToy-Kamera.	4 von 10
EyeToy: Kinetic Combat	PS2	30 Euro	Nein		Ähnliche Probleme, aber abwechslungsreicher als "EyeToy Fitness"; lernt durch Schlag- und Tritt-Minispiele Kung-Fu.	5 von 10
Family Trainer	Wii	50 Euro	Nein		Nutzt eine beigelegte Tanzmatte zur Steuerung der 15 schweißtreibenden Minispiele und Fitnesstests.	6 von 10
Jillian Michaels Fitness	Wii	30 Euro	Ja		Vier Workouts wie Krafttraining oder Gewichtsverlust stehen zur Wahl; allerdings miese Optik und kleinliche Steuerung.	2 von 10
Laufrhythmus DS	DS	50 Euro	Nein		Gut funktionierende Schrittzähler-Software mit zwei handlichen Pedometern für die tägliche Laufstatistik – mehr nicht.	–
Mein Fitness-Coach	Wii	25 Euro	Nein		Personalisierte Fitness-DVD: Stellt aus 500 Übungen einen Fitnessplan zusammen. Wenig Interaktion, viel Nachmachen.	6 von 10
Mein Vital-Coach – Spielend zur Traumfigur	DS	20 Euro	Nein		Ernährungsberater und Bewegungsmotivator in einem; der mitgelieferte Pedometer ist klobig und misst ungenau.	4 von 10
Wii Fit	Wii	80 Euro	Ja		Die Mutter des Balance Boards eignet sich eher als Trainer für Körpergefühl denn als Abspeckprogramm. Tolle Minispiele!	8 von 10

Red Faction Guerrilla

Auf dem Mars lasst Ihr es ordentlich krachen: M! verrät Euch die besten Tricks der Sprengmeister!

Entwickler	Volition, USA
Hersteller	THQ
System	PS3 / 360
Preis	60 Euro
Hauptspiel	87% (Test in M! 07/09)

Wer den roten Planeten erobern will, muss sich einige Tricks einfallen lassen: Schließlich bekommt Ihr es nicht nur mit der Earth Defence Force (EDF) zu tun, sondern schlagt Euch auch mit Outlaws und mehr oder weniger hilfsbereiten Zivilisten herum. Zeigt den Burschen, wo der Hammer hängt!

Dreifaches Vergnügen

Ungewöhnlich für einen Ego-Shooter sind gleich drei verschiedene Modi: Die Variante Abbruchmannschaft ist einzigartig: Hier sammeln zwei oder mehr Spieler abwechselnd an einer Konsole Abwrackprämien.

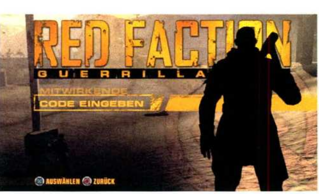
In den Modi 'Anarchie', 'Randale', 'Totales Chaos' und 'Eskalation' richtet Ihr mit verschiedenen Zeit- und Munitionsvorgaben möglichst viel Schaden in der Arena an – nützt dazu unsere Sprengmeistertaktiken (rechte Seite). Wer im Optionsmenü unter 'Extras' den Code 'MAPMAYHEM' eingibt, entdeckt vier zusätzliche Arenen (Festung, Klamm, Müllhaufen und Funkverkehr). Mit dem Wort 'HARDHITTER' räumt Ihr zudem den goldenen Hammer ab. Die Mehrspielervarianten für Internet und LAN fallen vergleichsweise unspektakulär aus: In sechs Spieltypen wie 'Team Anarchy' und 'Capture the Flag' macht Ihr vor allem die Gegner platt anstatt knifflige Sprengungen vorzunehmen. Zum Glück gibt es das riesige Soloabenteuer, in dem sich Sprengmeister nach Herzenslust austoben.

Weniger ist mehr

Wenn Ihr fleißig Barschrott sammelt und den Faction-Missionen folgt, erobert Ihr schon bald Baupläne für außergewöhnliche Waffen: Leider besitzt der Held nur drei wechselbare Waffenslots – der Hammer lässt sich nicht ablegen. Unerlässlich sind die ferngezündeten Sprengsätze, mit denen Ihr Gebäude systematisch einstampft. Für entfernte Ziele wie Fahrzeuge, Flieger und Bunkerstellungen benötigt Ihr den Raketenwerfer. Den letzten Platz belegt Ihr mit Sturmgewehr oder Shotgun, um Sturmtruppen abzuwehren: Weil Ihr im Feld die Munition der Feinde sammeln müsst, scheiden hierfür ungewöhnliche Waffen aus – erst spät im Abenteuer werden Nanowumme & Co. wichtig. Deshalb solltet Ihr zunächst nur in Waffenupgrades für die Sprengladungen investieren – im Areal 'Dust' besorgt Ihr Euch den Raketenwerfer. Sobald 'Oasis' und 'Badlands' zugänglich werden, kauft Ihr die Wärmesuchraketen für die wendigen Flieger: Ein starkes Arsenal nützt Euch mehr als ein vielfältiges.

Der Widerstand

Die Macht von EDF und Red Faction in den verschiedenen Sektoren beeinflusst Eure Vorgehensweise maßgeblich: Schließlich mischen sich die vielen Zivilisten ein – je nach Machtverhältnis kämpfen sie spontan für eine der beiden Seiten. Deshalb sind die Bewohner zunächst als Risiko zu betrachten: Bei den ersten Abrisseinsätzen schleicht Ihr Euch an die Gebäude der EDF, um Sprengladungen zu platzieren. Nehmt Euch zuerst Einrichtungen mit vielen anwesenden Zivilisten vor, bei deren Sprengung mit Kollateralschäden zu rechnen ist: Schlechter als mies kann Euer Ruf nicht werden! Erst dann baut Ihr den Einfluss der Red Faction aus und habt schließlich bei jedem Einsatz ein mehrköpfiges KI-Team dabei. Dann erst knöpft Euch die mächtigen Festungen der EDF vor und nehmt sie Stück für Stück auseinander. *oe*



PS3 Unter 'Optionen' und dann 'Extras' dürft Ihr Codes eingeben, um Karten und Extrawaffen freizuschalten.



PS3 Fire and forget: Sobald Flieger ins Spiel kommen, benötigt Ihr die Wärmesuchraketen zur Verteidigung.



PS3 Zivile Opfer sind manchmal unvermeidbar: Ist Euer Ruf ohnehin schon im Keller, sind sie zu verschmerzen.

Taktiken für Sprengmeister

In der offenen Marswelt von "Red Faction Guerrilla" erwarten Euch verzwickte Aufgaben: Ihr müsst nicht nur Einrichtungen auskundschaften und Angriffe planen, sondern Euch auf feindliche Verstärkung verschiedenster Art einrichten – mal funkt die Earth Defense Force ihre Flieger und Panzer herbei, mal macht Euch eine zufällige Patrouille einen Strich durch die Rechnung. Nutzt unsere Taktiken für Angriff und Verteidigung!

ARRANGIERT HINTERHALTE

Egal ob Konvoi, Verstärkung oder Patrouillen: Nur mit Sprengsätzen könnt Ihr sie effektiv aufhalten. Dabei müsst Ihr beachten, dass die Fernzünder der verschiedenen Ladungen nacheinander aktiviert werden: Um ein gepanzertes Fahrzeug mehrfach zu treffen, haltet es entweder auf oder legt die Sprengsätze in Fahrtrichtung – sucht Euch einen Engpass, damit die Kracher sitzen.



PS3 Seid gründlich: Auch EDF-Fahrzeuge enthalten Barschrott.

DIE AUTOBOMBE



PS3 Bestückt ein Fahrzeug mit Sprengsätzen, um es anschließend nahe einer...



PS3 ...EDF-Einrichtung zu platzieren. Aber Vorsicht: Beschuss löst die Zündung aus.

Leider könnt Ihr an manchen Stellen kaum Sprengladungen platzieren, ohne Alarm auszulösen. Dann baut eine fahrbare Bombe: Schnappt ein möglichst großes Fahrzeug und bestückt es in einem unbewachten Bereich rundum mit Sprengladungen. Dann parkt Ihr die Autobombe am oder gar im Zielgebäude: Achtet dabei auf rote Flächen im Radar, welche die Alarmzonen markieren. Die Explosion des Fahrzeugs wird die Sprengwirkung Eurer Ladungen sogar noch verstärken: Wenn Ihr weitere Fahrzeuge platziert, entfesselt Ihr mächtige Kettenreaktionen.

DOMINO-EFFEKT

PS3 Wenn Ihr die Ladungen an drei Seiten eines Turms setzt, stürzt er gerne...

PS3 ...auf benachbarte Bauten. Experimentiert mit der Abrissphysik!

Wenn Ihr einen Überraschungsangriff plant oder im Modus 'Abbruchmannschaft' in kurzer Zeit möglichst viel Zerstörung anrichten wollt, haltet nach breiten Türmen Ausschau: Wenn Ihr Eure Sprengladungen nur an drei Seiten anbringt, wird der ganze Bau auf die gewünschte Seite stürzen. So lassen sich die Trümmer auf andere Gebäude lenken, wo sie reichlich Schaden anrichten: Mit nur drei Sprengladungen beschädigt Ihr zwei oder drei Gebäude. Wer zudem Fahrzeuge und explosive Tonnen geschickt absetzt, kann mit den Trümmern eindrucksvolle Folgedetonationen bewirken.

SCHLEICHEINSATZ

Wer mächtige Gebäude einstampfen will, muss viele Ladungen an statisch wichtigen Punkten (Stahlträger und Säulen) setzen. Achtet darauf, dass Ihr dabei nicht beobachtet werdet: Vor allem Zivilisten können Probleme bereiten, wenn sie z.B. in Panik ausbrechen oder sich Eurem Kampf anschließen – sie ballern dann unvermittelt los und enttarnen Euch. Versteckt Euch deshalb gut, achtet auf die Blickwinkel und setzt die Ladungen im korrekten Augenblick. Für die Sprengung erklimmt Ihr eine Anhöhe: Hier seid Ihr schlecht zu sehen, habt den nötigen Überblick und könnt den Alarmzustand aussitzen.



PS3 Auf Bergen seid Ihr meist in Sicherheit, EDF-Truppen sehen Euch dort kaum.

PANZER-POWER

Zu Beginn des Abenteuers sind die Festungen der EDF schwach befestigt, doch schon bald protzen sie mit robusten Stahlwällen: Zum Glück könnt Ihr mit gewagten Sprüngen fast alle Berge der Marswelt erklimmen und Euch so heimlich in die Basen schleichen. Im Hof entdeckt Ihr wuchtige Panzer und Transporter, die mit Anlauf selbst gepanzerte Gebäude durchschlagen – klaut eines der Vehikel und brettert durch die auf dem Radar markierten Schlüsselstellen. So richtet Ihr in kurzer Zeit massig Schaden an und verschwindet, bevor sich die Verstärkung formiert.



PS3 Transporter-Missionen dürft Ihr wiederholen: Nutzt zunächst die dicken Vehikel,...



PS3 ...um die Festung einzureißen. Der Schaden wird in jedem Fall gespeichert.

HÄMMERT DIE STÜTZEN

Der Hammer macht nur kleine Löcher, die allerdings können sehr nützlich sein: Verschafft Euch mit dem Schlagwerkzeug Zugang zu Sperrgebiet und schleicht durch Röhren, um ungesehen in Festungen zu gelangen. Auch bereitet Ihr per Hammer Sprengungen vor, z.B. wenn eine Brücke auf Verfolger stürzen soll: Hämmert die vielen Stützpfeiler weg, damit Ihr das Massiv nur noch an zwei Stellen sprengen müsst. So spart Ihr nicht nur Ladungen, Ihr stellt auch sicher, dass die Sprengung wie vorgesehen klappt: Speziell bei Brücken und Röhrensystemen können kleine Stützen die Konstruktion für Minuten halten – dann hat Euch der Feind längst verfolgt.



PS3 Spielt den Lockvogel und...



PS3 ...lauft unter Brücke oder Röhren durch, die Ihr vorher vermint habt. Mit einem Knopfdruck begrabt Ihr die Verfolger unter Tonnen von Schrott!

Burnout Paradise: Big Surf Island

Die lange angekündigte Erweiterung zu Criterions Edelraser ist endlich da – M! fährt Probe und sagt Euch, ob sich der Kaufpreis für die Insel lohnt.

Entwickler	**Criterion, England**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**PS3 / 360**
Preis	**13 Euro**
Hauptspiel	**88% (Test in MAN!AC 02/08)**

Rund ein Jahr wurden für "Burnout Paradise" regelmäßig neue Download-Inhalte angeboten. Das ist lobenswert, auch wenn die Veröffentlichungspolitik etwas verwunderte: Als Erstes gab es zwei Gratis-Updates ("Cagney" und "Bikes"), die das Hauptspiel kräftig erweiterten – so standen etwa Motorräder und Tag- und Nachtwechsel kostenfrei zur Verfügung. Erst danach musste für Erweiterungen gelöhnt werden, die oft weit weniger Substanz hatten – siehe Kasten unten. Nun dürfte der Abschluss gekommen sein, denn wie EA-Boss John Riccitiello auf der E3 inoffiziell bestätigte, werkelt Criterion an einem zukünftigen "Need for Speed"-Teil.



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

"Big Surf Island" ist eine gelungene Erweiterung von "Burnout Paradise", rundum begeistern kann sie mich aber nicht. Zum Teil ist Criterion selbst daran schuld: Wenn man anfangs mit kostenfreien Riesen-Updates verwöhnt wird, steigt eben die Erwartungshaltung, wenn der Spaß etwas kostet. Grafisch gibt es beim Eiland nichts zu meckern, die coolen Sprünge sind wirklich imposant. Allerdings geriet mir die Fläche für 13 Euro zu klein: Die 15 Herausforderungen finden Raser in wenigen Minuten, dafür gibt es nur schlappe zehn Freeburn-Aufgaben – das ist eindeutig zu wenig. Schade auch, dass die meisten neuen Vehikel nur zu haben sind, wenn Ihr wirklich alle Sammelobjekte findet. Könnt Ihr von "Burnout Paradise" nicht lassen und sitzt Euch das Geld locker in der Tasche, ist "Big Surf Island" kein Fehlkauf – aber unbedingt haben müsst Ihr's nicht.



360 Willkommen auf der Insel: Die Zufahrt führt über eine lange Brücke im Osten von Paradise City.



360 Humor inklusive: Neben echten Werbungen erspäht Ihr auch witzige Parodie-Motive.

Somit ist "Big Surf Island" wohl die letzte große Erweiterung zu "Burnout Paradise". Die bringt der Raserstadt eine neue Landmasse und alles, was dazu gehört. Selbst wer kein Geld dafür ausgeben will, wird die Anzeichen davon im Spiel feststellen, sobald er dieser Tage online geht: Die Daten dafür sind im jüngsten Update auf Version 1.9 (belegt etwa 1 GB auf der Festplatte) enthalten, aber nicht nutzbar. Das geht erst, wenn Ihr für 1.000 Microsoft-Punkte bzw. 12 Euro den Aktivierungs-Key kauft: Dann wird die Brücke am südöstlichen Rand von Paradise City geöffnet und Ihr könnt jederzeit auf das Eiland brettern.

Ab auf die Insel

Die behält die hohe Grafikqualität des Hauptspiels bei und packt auf eine kompakte Fläche (etwa ein Zehntel der Stadtgröße) einige ansehnliche Bereiche mit Hoch- und Parkhäusern, Strandpromenaden und vor allem spektakulär inszenierten Sprüngen. Natürlich gibt es wieder dutzende Werbebanner und Absperrungen zu demolieren, auch 15 Herausforderungen wie Rennen, Stuntläufe und Road Rages warten auf Euch. Dazu kommen neun neue Vehikel, von denen ein flinker Strandbuggy sofort bereitsteht. Die meisten anderen bekommt Ihr dummerweise erst, wenn Ihr diverse Sammelaufgaben zu 100 Prozent erledigt habt.

Die Erweiterung macht ihre Sache prima und ergänzt "Burnout Paradise" nahtlos – nur der hohe Preis stört. Das Hauptspiel ist inzwischen für knapp 30 Euro zu haben, da fällt der Download im Verhältnis teuer aus. *us*



360 Klein, aber oho: Das Areal von Big Surf Island ist nicht besonders weitläufig, dafür findet Ihr dort die größten Supersprünge im ganzen Spiel.

ALLE KOSTENPFLICHTIGEN DOWNLOADS

Wer Geld für neue Gimmicks ausgeben will, hat bei "Burnout Paradise" die Gelegenheit dazu: Unten findet Ihr alle verfügbaren Add-ons mit Erläuterung, was dahinter steckt. Ein Pflichtkauf ist unserer Meinung nach nicht dabei.

NAME	PS3	360	INHALT
Big Surf Island	13 €	12 €	neue Landmasse mit mehr Aufgaben und Autos
Boost Specials	8 €	8 €	2 Autos mit Superboost
Cops and Robbers	10 €	10 €	neuer Online-Modus & 33 Polizeiauto-Skins
Legendary Cars	8 €	8 €	4 Autos, die wie berühmte Filmvehikel aussehen
Party	10 €	10 €	Mehrspieler-Modi für Offline-Zocker
Time Savers Pack	5 €	5 €	schaltet alle Vehikel des Hauptspiels sofort frei
Toys	13 €	12 €	9 Autos im Spielzeug-Look



Bionic Commando

Die Einzelspieler-Kampagne von Capcoms wichtigstem Frühsommer-Titel hat uns 'nur' gut gefallen. Kann der Multiplayer-Modus vollends überzeugen?

Entwickler	**GRIN, Schweden**
Hersteller	**Capcom**
System	**PS3 / 360**
Preis	**55 Euro**
Hauptspiel	**72% (Test in M! 06/09)**

"Bionic Commando" spielen ist wie Fahrrad fahren – habt Ihr es einmal verinnerlicht, dann verlernt Ihr es so schnell nicht wieder. Obwohl ich nach dem Durchzocken des Story-Modus geschlagene fünf Wochen warten musste, bis der Titel im Handel erschien und sich endlich die Server füllten, turnte ich bereits bei meinen ersten Gehversuchen wie ein junger Gott durch die teils spektakulären Mehrspieler-Levels.

Mit denen hat sich das Entwicklerstudio wahrlich Mühe gegeben: Grafische Hingucker wie die Ozeandampfer der Capture-the-Flag-Karte 'Industrie' (Bild oben) oder die pittoresken Türme in der Stage '8-Bit' gehen Hand in Hand mit spielerischen anspruchsvollen Levels wie 'Bahnhof' oder 'Mittelstraße' – wer hier mächtig Schwung mitnimmt, überwindet die Höhenunterschiede buchstäblich wie im Flug, verschafft sich taktische Vorteile und gelangt in Windeseile an bessere Waffen oder Panzerungen. Auch machen die Ballereien mit menschlichen Gegnern mehr Laune als die Kämpfe des Story-Modus – der wohlige Nervenkitzel, ob ein Fluchtmanöver mittels Greifarm gelingt oder Euch der Feind noch in der Luft erledigt, ist nicht zu verachten. Den bionischen Arm sinnvoll als Waffe einzusetzen, bedarf jedoch einiger Übung – Eure Feinde sind ständig in Bewegung und demnach nur schwer zu erwischen. Schafft Ihr es doch, droht dem Opfer ein Stampfer auf die Brust und der unvermeidliche, oftmals tödliche Sturz ins Wasser oder Nichts.



360 Frontale Auseinandersetzungen mit der Standardpistole solltet Ihr vermeiden – zum Abstauben des ein oder anderen Frags taugt die Knarre jedoch.

12 + 4 x 8 = Spaß

12 Areale für (Team-)Deathmatches und 4 Stages für Capture-the-Flag-Partien locken jeweils bis zu 8 Spieler an. Einmal in der Lobby angekommen stehen jedoch zuerst öde Wartezeiten auf dem Plan: Matches sind ab vier Spielern möglich, bis zum Start dauert es dann aber noch bis zu 90 Sekunden. Wenn zusätzlich ständig mögliche Kontrahenten aus- und einsteigen, wartet Ihr schon mal einige Minuten. Während in Deathmatches mit bis zu sieben Feinden mächtig die Post abgeht, verlieren sich die bunten Bionic Commandos in den größeren Flaggenjagd-Arealen; auch ein Teamkampf mit oft nur zwei gegen drei Spielern ist nicht der Hit – hier ist die Beschränkung auf acht Teilnehmer ein klarer Minuspunkt.

Löblich hingegen ist die feine Performance, die hervorragende farbliche Unterscheidung der Spieler (erleichtert z.B. das Piesacken eines Feindes), das Einbinden eines Clan-Tags und die Mehrheitsabstimmung für den Kartenwechsel in der Lobby. Schade, dass Ihr nicht in laufende Matches einsteigen könnt. Auch hätte ein zusätzlicher Modus, in dem z.B. sieben Bionics einen (stärkeren) Helden jagen, oder dynamische Missionsziele der tollen Online-Action gut zu Gesicht gestanden. *ms*



"SUPER"

Matthias Schmid

Der Online-Part von "Bionic Commando" macht süchtig. Die Hüpf-, Schwing- und Baller-Mixtur spielt sich erfrischend anders, als Ihr es von Online-Actiongrößen wie "Halo", "SOCOM" oder "Call of Duty" gewohnt seid – und das ist gut so. Wild durch die Levels schwingende Gegner sind schwer zu treffen und noch schwerer zu greifen – ein schöner Unterschied zu den phlegmatischen Feinden des Hauptspiels. Auch die etwas spartanische Lobby samt den langen Wartezeiten hält mich nicht davon ab, mich immer wieder ins Gefecht zu stürzen. Bleibt zu hoffen, dass auch in einigen Wochen noch Gegner warten: Eine Woche nach Release füllten sich Teammatches und CTF-Partien nur sehr zaghaft – wäre doch schade um die vielen, (auch grafisch) tollen Maps.



360 Kunterbunte Helden: Individualismus ist out – vor dem Fight bekommt Euer Standard-Söldner zufällig eine Farbe.



360 Traumhafte Gelegenheit für Sniper-Fans: Der Feind ist mit jemand anderem beschäftigt. Abdrücken und Spaß haben!

ONLINE

(K)ein "Resistance 2" in "Home"

ZUSATZ-INHALT • Ein weiteres Mal schauen deutsche PS3-Besitzer in die Röhre: Der vor Kurzem gestartete "Resistance 2"-Raum in der virtuellen "Home"-Welt bleibt uns vorenthalten. Die Begründung ist die gleiche wie bei "Resident Evil 5" und uns immer noch unverständlich: Wegen der 'ab 18'-Altersfreigabe des Hauptspiels müsse der Zutritt verboten bleiben – merkwürdig, dass aber die Zusatz-Maps durchaus online erhältlich sind und das 'gleichaltrige' "Far Cry 2" diese Sperre nicht hat. Wer sich den Umweg über ausländische Nutzerkonten sparen will, für den haben wir hier die kurze Beschreibung: Avatare spazieren durch einen halb ruinierten Bahnhof, bewundern dabei ein paar Trailer und eine Bestenliste im Fahrplan-Stil. Dort wird festgehalten, wer im Minispiel was geleistet hat: Mittels einer Flak wehrt man angreifende Raumschiffformationen im Zielkreuz-Minispiel ab.



PS3 Bahnhof im Nirgendwo: Deutsche "Home"-Reisende müssen draußen bleiben.

Tierischer DSi-Kleinkram

DSi "Animal Crossing"-Uhr und Wecker sind nicht viel mehr als bessere PR-Gimmicks – so etwas sollte Nintendo besser als Gratis-Download anbieten.

SPIELE • Das DSiWare-Sortiment wächst stetig mit interessanten Spielen (siehe die folgenden Seiten), es finden sich aber auch dreiste Angebote. Die populäre Lebenssimulation "Animal Crossing" wird als Grafik- und Soundeffekt-Lieferant für eine Uhr und einen Taschenrechner verwurstet – Fans soll das laut Nintendo jeweils 2 Euro wert sein. Beim Zeitanzeiger ist das trotz ein paar Gimmicks definitiv übertrieben, der Taschenrechner dagegen beherrscht die meisten Funktionen echter Geräte und rechnet verschiedene Maßeinheiten wie z.B. Kilometer und Meilen um.

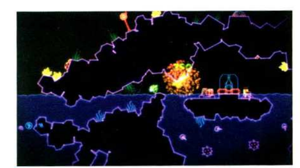
E3 2009 – viel Futter für Download-Spieler

SPIELE • Microsoft holte bei der Pressekonferenz zur Vorstellung des Live-Arcade-Titels "Shadow Complex" sogar Entwickler-Promi Cliff Bleszinski auf die Bühne: Der seitlich scrollende Shooter wird von Epic Games mitentwickelt und soll mit besonders schicker Grafik und viel Krachbumm einen neuen Standard für Download-Spiele setzen. Das Action-Spektakel war in der Tat schick anzusehen, aber keine große Sensation. Daneben erwarten uns die nächsten Monate reizvolle Titel wie das Geschicklichkeits-Motocross "Trials HD" oder die kostenlose Spaßraserei "Joy Ride", bei der nur für Zusatzgegenstände Zahlungen fällig werden.



360 Erinnert an "Bionic Commando Rearmed" (nur ohne Arm) und soll der Live-Arcade-Hit des Jahres werden: "Shadow Complex" von Epic.

Sony schickt ebenfalls ein paar spannende Neuentwicklungen an den Start, so steht uns bald der vierte "PixelJunk"-Vertreter mit dem Untertitel "Shooter" ins Haus, der Flüssigkeitssimulation als zentrales Element beinhaltet. "Gravity Crash" verknüpft Old-School-Konzepte mit minimalistisch-cooler Neonoptik. Am meisten freuen dürfte sich die Fangemeinde über einen Zusatz-Inhalt: Das "Fury"-Pack für "Wipeout HD" erweitert den Zukunftsraser u.a. um acht neue Strecken.



PS3 "Thrust" trifft "Geometry Wars": "Gravity Crash" trumpft mit viel Stil auf.



Wii "Bit.Trip Core" übertrifft den psychedelischen Vorgänger nochmals.

Auch Nintendo lässt sich nicht lumpen: Für Wii erwarten uns Spiele wie die Umsetzung des PC-Klassikers "Cave Story" und das psychedelische "Bit. Trip Core". Auch der DSi bekommt spannende Titel: "Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again!" führt die Knobel-Hüpferei fort und setzt auf neue Levels sowie einen ausgebauten Editor. Der Basteleffekt kommt auch beim "Flipnote Studio" zum Tragen, mit dem Ihr eigene Daumenkinos erstellt.

ONLINE-TICKER »



+++ Zurück nach Liberty City: Der Titel für die zweite Download-Episode von "GTA IV" steht fest: "The Ballad of Gay Tony" geht mit neuem Hauptdarsteller und einem Fokus auf die Nachtclub-Szene im Herbst für 1.600 Punkte (ca. 20 Euro) exklusiv auf der Xbox 360 an den Start. +++

SPIELSPASS 1-10

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

Final Fantasy IV: The After Years

Wii **Rollenspiel** 

Nach seiner erfolgreichen Veröffentlichung als japanisches Handyspiel steht seit Anfang Juni der direkte Nachfolger zum SNES-Spiel "Final Fantasy IV" von 1991 im WiiWare-Shop bereit. "Final Fantasy IV: The After Years" setzt einige Jahre nach dem Ende des Originalspiels ein. Cecil und Rosa herrschen glücklich verheiratet über die Festungsstadt Baron, Porom und Palom sind zu erwachsenen Magiern gereift und Dragoner Kain gilt noch immer als verschollen. Die Idylle trübt sich, als ein zweiter Mond über der Fantasy-Welt aufgeht und Schwärme von Monstern das Land verheeren. Nun lastet alle Hoffnung auf Cecils Sohn Ceodore, der gerade seine Reifeprüfung als Mitglied des Redwing-Ritterordens ablegt.

Spielerisch erweitern die Entwickler Matrix Software das altbekannte "Final Fantasy"-Rezept aus Zufallskämpfen, Dungeon-Erkundung und Oberweltreise um zwei Zutaten. Erstens beeinflussen die Mondphasen die Kampfkraft Eurer Party, schwächen z.B. physische Angriffe und stärken Schwarzmagie. Zweitens könnt Ihr während der Rundenkämpfe mehrere Charaktere für besonders mächtige 'Band'-Comboattacken im "Chrono Trigger"-Stil zusammenschalten. Traditionsbewusst und behutsam verbessert gibt sich auch die Präsentation: Bis auf die geglättete Schrift und eine leicht verbesserte Auflösung hält sich "The After Years" optisch dicht am Vorgänger. Witzige Ideen bei der Inszenierung der Geschichte, ein kluges Dungeondesign, das sich nahtlos in die Karten des Ur-Spiels einfügt bzw. diese teilweise erweitert, sowie das Wiedersehen mit den gealterten Heroen von "FF IV" lassen RPG-Veteranen selig lächelnd auf Zeitreise gehen. Einziger Wermutstropfen: Für 800 Punkte bekommt Ihr nur den Prolog sowie Cecils und Kains Story zum Download. Wer alles sehen will, muss die bis September sukzessive veröffentlichten Kapitel der übrigen Charaktere für je 300 und schließlich das große Finale für 800 Punkte nachkaufen. Mit insgesamt 37 Euro ein nicht ganz billiger Spaß! *mw*



Wii Beim Besuch in Ceodores Heimatstadt Baron fällt auf: Die umherwuselnden Bewohner stammen aus einem viel größeren Sprite-Fundus als beim Originalspiel und sorgen für ein abwechslungsreicheres Gesamtbild.



Wii Im spielbaren Prolog wird der gereifte Cecil mit einer grünhaarigen Fremden konfrontiert, die einen alten Bekannten mitbringt.



Wii Die Rundenkämpfe sind überraschend knackig. Ohne Training und Taktik seid Ihr schnell Fischfutter.



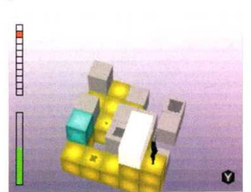
SPIELSPASS **8**
Entwickler **Matrix, Japan**
Hersteller **Square-Enix**
Preis **8 Euro**

Art Style: Kubos



DSi **Geschicklichkeit** frei

Bei "Kubos" bedeutet Stillstand Rückschritt: Als kleines schwarzes Männchen ist es Eure Aufgabe, stetig nach oben zu klettern. Es fallen laufend Blöcke herunter, die Ihr erklimmen könnt. Wer aber nicht aufpasst, läuft Gefahr, von einem Quader begraben zu werden. Sammelt außerdem Energie und weicht Sprengblöcken aus, sonst schwindet Eure Kraft endgültig. Die Kletterei macht in kleinen Dosen Spaß, auf Dauer fehlt es aber an Abwechslung, weil sich nichts wirklich ändert. *us*



DSi Auf nach oben: Der anonyme Klettermeister muss auf seine Energie achten, sonst wird er sehr behäbig.

SPIELSPASS **5**
Entwickler **Skip, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

Pop Superstar: Dein Weg zum Ruhm

DSi **Musik-Adventure** 

Gameloft's launige Mischung aus einfachem Isometrie-Abenteuer und Musikspiel-Übungen richtet sich eindeutig an jüngere Spieler, macht aber dank der charmanten Retro-Pixeloptik auch Veteranen Spaß. Die Handlung ist witzig inszeniert, die Steuerung der Minispiele eingängig und der Schwierigkeitsgrad moderat – nur die Singübungen zicken. Schade allerdings, dass nur drei Lieder (darunter Avril Lavignes "Girlfriend") ständig recycelt werden, das bremst den Spielspaß. *us*



DSi Gut eingedeutsche Dialoge und liebevoll animierte Pixeloptik – das musikalische Abenteuer macht Eindruck.

SPIELSPASS **7**
Entwickler **Gameloft, USA**
Hersteller **Gameloft**
Preis **8 Euro**

Trash Panic

PS3 **Geschicklichkeit** 



PS3 So ein Müll? Das Füllen der Abfalltonne erfolgt zwar (fast) ohne Zeitdruck, erfordert aber ein gehöriges Maß an Planung, sonst passt nicht alles rein.

Wer hinter "Trash Panic" einen "Tetris"-Klon vermutet, liegt falsch: Zwar müsst Ihr hier wie dort Objekte in einem Behälter stapeln, doch damit hat es sich. Bei Sonys Müllkippe bekommt Ihr allerlei Alltagsgegenstände vorgesetzt, die erst dann verschwinden, wenn Ihr sie z.B. durch schwerere Objekte zertrümmert habt oder mit einem Streichholz abfackelt. Die Beschaffenheit des Materials spielt dabei ebenso eine Rolle wie die Stabilität. Dummerweise wird die Physik nicht immer ganz korrekt angewendet und wenig Hilfe gegeben: Am Ende kommt stets ein besonders dicker Brocken und wer den nicht unterbringt, muss von vorn beginnen. Das macht die eigentlich launige Stapelei frustig. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler	**Sony, Japan**
Hersteller	**Sony**
Preis	**5 Euro**

Cocoto Platform Jumper

Wii **Jump'n'Run** 



Wii Das kleine Teufelchen hat gut lachen: Sein Vorhaben, aus alten Hüpfspiel-Rezepten ein eigenes gelungenes Werk zu brauen, war erfolgreich.

Das PS2- und GameCube-Original von 2004 hat wahrscheinlich niemand wirklich wahrgenommen (wir kannten es zumindest nicht), doch das banal betitelte Hüpfspiel rund um Teufelchen Cocoto ist nicht ohne. Dahinter steckt eine intelligente Mischung aus der Regenbogenwerferei von "Rainbow Islands" und einer Rundlevel-Optik nach "Nebulus"-Logik, die dank Dreheffekt nett aussieht und sich gut spielt. Besonders tiefgreifend ist's nicht, aber als Downloadspiel gerade richtig. *us*



SPIELSPASS 6

Entwickler	**Neko Ent., USA**
Hersteller	**Neko Entertainm.**
Preis	**7 Euro**

CellFactor: Psychokinetic Wars

PS3 **360** **Ego-Shooter** 



360 Als Black-Op feuert Ihr per Psi-Kraft Gegenstände auf Eure Widersacher, teleportiert Euch durch Wände und benutzt konventionelle Waffen.

Der Arena-Shooter überlässt Euch die Wahl zwischen drei Charakteren mit unterschiedlichen Eigenschaften. Diese dürft Ihr mit freispielbaren Boni ebenso modifizieren wie deren Aussehen. Mit den Modi 'Meisterschaft' und 'Mehrspieler' habt Ihr bereits alles gesehen, diese sind aber in Events wie 'Deathmatch' oder 'Capture the Flag' unterteilt. Gerade bei Letzterem lässt Euch die Helfer-KI im Stich und Ihr müsst Euch alleine behaupten.

Im Mehrspieler-Modus tretet Ihr im Online- bzw. Splitscreen-Modus gegen Freunde und Bots an. Nervig: Schon ab 49 Prozent Lebensenergie ertönt ein Alarmsignal. Die präzise Steuerung gefällt. Die ruckelfreie Grafik ist in Ordnung, dürfte dank Unreal-Engine aber schöner sein. *tl*

SPIELSPASS 7

Entwickler	**Timeline Int., USA**
Hersteller	**Ubisoft**
Preis	**10 Euro**

Wallace & Gromit Episode 1

360 **Adventure** frei



360 Das hat Tradition: Sobald es an die Arbeit geht, fallen Bello Gromit die komplizierten Aufgaben zu.

Das erste von vier Abenteuern aus der Feder der Episoden-Profis Telltale Games begleitet das kultige Knetmasse-Duo beim Imker-Job und setzt die Filmvorlage nahezu perfekt um: Umgebungen, Animationen und Dialoge (in englischer Sprachausgabe mit Untertiteln) passen, selbst skurrile Actionszenen wirken fast so gut wie auf der Leinwand. Lediglich vereinzelte Bildratenwackler stören die Harmonie, sind aber verschmerzbar. Das Spielgeschehen folgt gängigen Adventure-Gepflogenheiten, die sonst übliche Telltale-Steuerung wurde allerdings geändert: Statt per Point & Click lenkt Ihr die Charaktere direkt, mit dem rechten Stick schaltet Ihr Gegenstände mit Interaktionsmöglichkeiten durch. Das ist manchmal fummelig, bremst den Spielspaß aber kaum. *us*

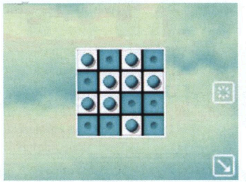
SPIELSPASS 7

Entwickler	**Telltale Games, USA**
Hersteller	**Telltale Games**
Preis	**10 Euro**

Art Style: Nemrem

DSi **Denkspiel** frei

Auf einem Spielfeld voller Platten und Kugeln sollt Ihr die Felder horizontal und vertikal verschieben, bis die farblichen Kombinationen übereinstimmen. Was einfach anfängt, artet bald in Probierorgien aus, weil mehr Farben und Sonderelemente die Komplexität erhöhen. Für bedächtiges Knobeln ist das nicht immer zuträglich, dafür locken wechselnde Hintergründe und sphärisch-piepsige Sounds zum Lösen der härteren Aufgaben – etwas weniger wäre trotzdem mehr gewesen. *us*



DSi Noch ist die Aufgabe harmlos: Schnell steigt aber die Farbzahl, dann wird die Knobelei kompliziert.



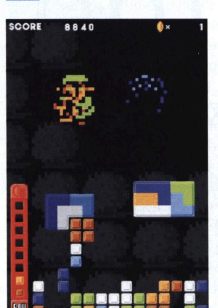
SPIELSPASS

Entwickler **Skip, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

6

Art Style: Picopict

DSi **Geschicklichkeit** frei



DSi Den Wicht kennt man: Langsam baut Ihr Pixelhelden auf.

"Picopict" erinnert im Prinzip dezent an den Game-Boy-Oldie "Quarth": Sammelt farbige Blöcke und legt sie so ab, dass sie von oben anrückende Formen entweder zu Rechtecken komplettieren oder lange Linien bilden. Dann wandern die Pixel nach oben und bauen langsam klassische NES-Sprites auf. Das motiviert und macht Spaß, allerdings bestrafen spätere Levels schon kleine Fehler sofort. *us*



SPIELSPASS

Entwickler **Skip, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

6

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
CellFactor: Psychokinetic Wars	Ubisoft	–	Konventioneller Arena-Shooter mit guter Steuerung und feinen Fähigkeiten (Test auf Seite 84).	10 €	7
Creatures 3: Raised in Space *	System 3	PSone	Merkwürdige Mischung aus Weltall-Abenteuer und Tamagotchi-Aufzucht von Monsterchen.	5 €	4
Final Fantasy VII *	Square Enix	PSone	Der erste Polygon-Ausflug der legendären Rollenspiel-Serie ist gealtert, aber immer noch spielenswert.	10 €	9
Gunstar Heroes	Sega	Mega Drive	Effektgespicktes Jump'n'Shoot der Kultschmiede Treasure – hektisch frustig, aber auch motivierend.	5 €	6
Hercules *	Disney Int.	PSone	Kindgerechte Hüpferei rund um den Zeichentrickfilm: wenig spektakulär, aber unterhaltsam.	5 €	6
Inferno Pool	Dark Energy	–	Flottes Billard mit ordentlicher Optik und Spielmodi-Auswahl – nichts Besonderes, dafür günstig.	8 €	6
Puzzle Quest: Galactrix	D3 Publisher	–	Unnötig komplizierter Puzzle-Abenteuer-Nachfolger, der charmefrei ausfällt (Test in M! 06/09).	20 €	6
Trash Panic	Sony	–	Origineller Geschicklichkeitstest mit frischen Ideen, der jedoch unnötig schwer ist (Test auf Seite 84).	5 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Altered Beast	Sega	Arcade	Stupide Sidescroll-Prügelei mit wenig Abwechslung und leidlich ansehnlicher Optik.	5 €	3
Blazing Birds	Vector 2 Games	–	Kurioses Roboter-Badminton, das sich ordentlich spielt – Online-Modi werden schmerzlich vermisst.	5 €	5
CellFactor: Psychokinetic Wars	Ubisoft	–	SciFi-Ballerei mit Online-Modus, solider Technik und guter Spielbarkeit (Test auf Seite 84).	10 €	7
Comix Zone	Sega	Mega Drive	Unterhaltsame Action-Klopperei, die stark von der coolen Präsentation profitiert (Test in MAN!AC 04/07).	5 €	8
Gel	Gastronaut St.	–	Solide Blockschiebe-Knobelei für zwischendurch, die unter der drögen Präsentation leidet.	10 €	5
Gunstar Heroes	Sega	Mega Drive	Sidescroll-Shooter mit Kultstatus, aber auch einigen Macken – Fans von Japan-Action freut's trotzdem.	5 €	6
Phantasy Star II	Sega	Mega Drive	Die erste 16-Bit-Epsiode der RPG-Serie – optisch arg veraltet, aber spielerisch immer noch reizvoll.	5 €	7
Shinobi	Sega	Arcade	Frühes Ninja-Abenteuer, das nicht viel verkehrt macht, heutzutage aber überholt ist.	5 €	5
Sonic the Hedgehog 3	Sega	Mega Drive	Gewohnt rasante Igel-Hüpferei mit schicker Bitmap-Grafik und umfangreichen Levels.	5 €	7
Wallace & Gromit Episode 1	Telltale Games	–	Humorvolles Abenteuer mit den Knetmasse-Stars – launig, jedoch etwas kurz (Test auf Seite 84).	10 €	7
Yosumin! Live	Square Enix	–	Knobelei mit einfachem Konzept, das aber kompliziert auszuführen ist und schnell langweilt.	10 €	3

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Cocoto Platform Jumper	Neko Ent.	PS2	Unkomplizierter und charmanter 3D-Hüpfer mit gelungener Spielmechanik (Test auf Seite 84).	7 €	6
Crystal Defenders R2	Square Enix	–	Das zweite Drittel der mittelmäßigen Tower-Defense-Serie mit schwereren Spielfeldern (Test in M! 05/09).	8 €	5
Final Fantasy IV: The After Years	Square Enix	–	Im Retro-Stil gehaltene Rollenspiel-Fortsetzung – vor allem für Fans des SNES-Originals (Test auf Seite 83).	8 €	8
Fish'em All	Abylight	–	Belanglose Fischfangerei ohne Abwechslung und Tiefgang, dafür mit unausgegorener Remote-Steuerung.	8 €	2
Penguins & Friends: Hey! That's My Fish!	Gammick Ent.	–	Geradlinige Umsetzung eines Brettspiels, die in virtueller Form sogar handlicher ausfällt.	8 €	5
Space Harrier	Sega	Arcade	Supersimple Ballerei aus der 3D-Frühzeit: als Arcade-Fassung halbwegs spaßig, jedoch viel zu teuer.	8 €	3
Super Smash Bros.	Nintendo	N64	Der erste Teil der populären Maskottchen-Keilerei – okay, aber kauft lieber gleich "Melee".	10 €	7

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Kubos	Nintendo	–	Klettert auf herabfallende Quader – einfach gemacht und eher für kurze Runden geeignet (Test auf Seite 83).	5 €	5
Art Style: Nemrem	Nintendo	–	Reizvolle Felderschieberei mit guter Inszenierung, die schnell zur Raterei verkommt (Test auf Seite 85).	5 €	6
Art Style: Picopict	Nintendo	–	Blockrätselei mit Action-Einschlag und witziger NES-Aufmachung (Test auf Seite 85).	5 €	6
Asphalt 4: Elite Racing	Gameloft	–	Bunte und rasante Fortsetzung des Arcaderasers – nicht weltbewegend, aber für den Preis okay.	8 €	6
Pop Superstar: Dein Weg zum Ruhm	Gameloft	–	Mit charmanter Pixeloptik versehene, spaßige Mischung aus Musikspiel und Adventure (Test auf Seite 83).	8 €	7
Sudoku 150! For Challengers	Hudson	–	Kompetente Umsetzung des populären Zahlenrätsels für alle, die nicht genug bekommen können.	5 €	5

* funktioniert auch auf PSP

Neuerscheinungen vom 16.5. bis zum 12.6.

aufgepAPPLEt

Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch

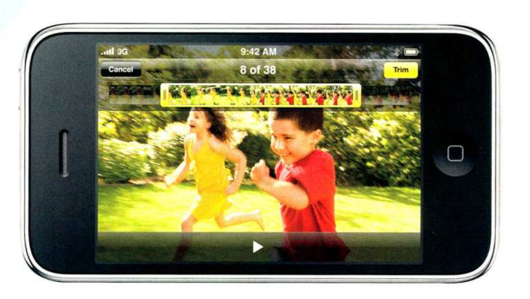
Über 100 neue Funktionen: Das iPhone rüstet auf!

Seit Mitte Juni verkauft Apple das neue iPhone 3GS, das im Vergleich zum Vorgänger rundum verbessert wurde. Wie gewohnt verrät Apple aber nur vage Daten zur Hardware: Das 3GS kalkuliert etwa doppelt so schnell wie sein Vorgänger und soll so noch aufwändigere Spiele ermöglichen. Eingebaut ist außerdem eine 3-Megapixel-Kamera, mit der sich neuerdings auch Videos aufzeichnen und gestochen scharfe Fotos schießen lassen – per Touchscreen optimiert der Fokus einen beliebigen Bereich des Motivs. Mit 16 bzw. 32 GB Speicher bietet das 3GS die doppelte Datenkapazität des Vorgängers.

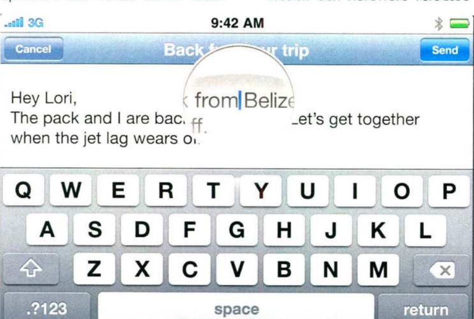
Neu ist die Freisprecheinrichtung, mit der sich auch Anwendungen mit selbst gewählten Sprachbefehlen bedienen lassen. Die GPS-Funktion wird zudem mit dem neuen Kompass erweitert, der wahlweise den magnetischen oder geografischen Norden anzeigt und Karten automatisch in Blickrichtung auf den Bildschirm bringt.

Neben den Hardware-Verbesserungen kommt das iPhone 3GS mit der Betriebssystemversion 3.0 in die Läden, welche über 100 weitere Erweiterungen beinhaltet: So gibt es eine Suchfunktion für alle iPhone-Inhalte, die virtuelle Tastatur ist im Querformat verfügbar und mit einer Cut&Paste-Funktion ausgestattet – endlich kann man Inhalte z.B. aus Webseiten markieren und zum späteren Offline-Studium speichern!

Benutzer mit Sehschwäche freuen sich über Lupenfunktion und 'VoiceOver', mit dem Ihr Euch den Bildschirminhalt vorlesen lasst. *oe*

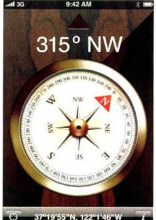


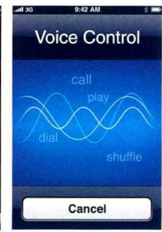
iPhone Jetzt auch mit Digicam und Videofunktion: Man tippt auf Bildschirmbereiche, um die Kamera auf diese zu fokussieren.



iPhone Komfortabel lesen und schreiben: Texte lassen sich mit der Lupe vergrößern und mit der virtuellen Tastatur im Querformat leichter tippen.







iPhone Im 3GS-Hauptmenü (links) entdeckt Ihr neue Anwendungen, darunter der digitale Kompass (Mitte) und die Sprachsteuerung (rechts).

FREE PLAY

MMO-Strategie in vielen Varianten!

Entwickler PlayMesh beschenkt Euch mit einer ganzen Palette an Online-Strategiespielen, die aber nur thematisch variieren: In "Ninjas Kyoto" (Bild unten) organisiert Ihr einen Schattenkämpfer-Klan, bei "iPirates" und "iMafia" ein Verbrechersyndikat – es gibt auch Varianten mit Robos, Raumschiffen und Vampiren. In allen Spielen leitet Ihr die Geschicke Eurer Organisation per Menü, Ihr kauft Upgrades und schickt Eure Streiter auf Missionen. Online-Kämpfe mit anderen Gamern sind ebenfalls möglich.

DREI AKTUELLE GRATISSPIELE

NAME	HERSTELLER	GENRE
Oil Tycoon	Aleksey Kalinin	Denkspiel
PapiJump	Yohei Iwasaki	Geschick
Sudoku	Darren Sillett	Denkspiel

TOP-APPS

Hilfe für Zocker

Auf dem iPhone kann man nicht nur spielen, es dient neuerdings auch als Berater für Konsolentitel: Mit der Anwendung "Street Fighter 4 Moves" (Bild rechts) von Aaron Junod etwa habt Ihr stets alle nötigen Tastenkombinationen für die Capcom-Keilerei zur Hand – ideal für Einsteiger! Ordensammler finden im App Store zudem kostenlose Datenbanken, die einen Überblick über PS3-Trophäen und Xbox-360-Achievements für die verschiedensten Spiele verschaffen. Leider gibt es die Berater bislang nur in englischer Sprache.



DREI NÜTZLICHE SPIELBERATER

NAME	HERSTELLER	SPRACHE
PS3 Trophy Guide	UI Evolution	Englisch
SF4 Moves	Aaron Junod	Englisch
Xbox Achievement	UI Evolution	Englisch

Rise of Lost Empires

iPhone **Strategie**



iPhone Organisiert ein Heer: Gold und Nahrung sind die Rohstoffe Eurer Truppe.

Errichtet 20 unterschiedliche Gebäude und produziert 20 Truppentypen, die von sechs trainierbaren Helden in die Schlacht geführt werden. So macht Ihr die Orkhorden in Echtzeit nieder: "Rise of Lost Empires" ist ein vergleichsweise simples Aufbaustrategiespiel mit 20 knapp gehaltenen Missionen, denn ein offenes Spiel (Eroberungsmodus) ist in den Arealen nicht möglich.

Dank der übersichtlichen Bedienung, des eingebauten Radars und der intuitiven Steuerung füllen die Kämpfe jedoch kleine Pausen mit massig Spannung: Wer Echtzeitfeldzüge liebt, darf die vergnüglichen Scharmützel für zwischendurch nicht verpassen.

Entwickler **Gameloft, Rumänien**
Hersteller **Gameloft**
Preis **3,99 Euro**
7 Spielspaß

Prison Tycoon

iPhone **Strategie**



iPhone Ärger im Zellentrakt: Lasst die Wächter ausrücken!

In diesem Knast seid Ihr der Boss, macht die Einrichtung zur rentablen Strafanstalt! Dabei müsst Ihr vor allem auf die Stimmung der Häftlinge achten, die per Icon angezeigt werden: Wenn die Stimmung überkocht, gibt es eine Revolte! Der Aggression begegnet Ihr mit dem Sturmkommando oder Zugeständnissen: Ihr baut den Kraftraum aus und richtet Entspannungszonen ein, damit sich die Insassen erholen und anschließend fleißig arbeiten. Die humorvolle Präsentation ist die Stärke des Strategievollzugs: Mal geht es auf dem Bildschirm fröhlich zu, mal nehmen die Knastis das iPhone auseinander – die Reaktionen auf Eure Maßnahmen sind sehr deutlich!

Entwickler **THQ Wireless, UK**
Hersteller **THQ Wireless**
Preis **2,39 Euro**



Real Tennis 2009

iPhone **Sport**



iPhone Frustig: Nur mit blitzschnellen Reaktionen und viel Übung trefft Ihr den Ball.

Acht virtuelle Sportler treten in sieben Stadien zum Gameloft-Cup an: Optisch sind die Matches aufwändig inszeniert, die Steuerung ist allerdings etwas hakelig. Besonders zu Beginn werdet Ihr kaum einen Ball erwischen, weil Ihr frühzeitig reagieren müsst. Wenn das Display spiegelt, erkennt Ihr die Filzkugel kaum. Neben Matches gegen CPU-Spieler gibt es auch einen WiFi-Mehrspieler-Modus für lokale Verbindungen, hier herrscht Chancengleichheit. Die Mängel sind dem Hersteller bewusst: Gameloft hat ein Update angekündigt, das die Steuerung verfeinern und Duelle per Internet ermöglichen soll – man darf gespannt sein!




Entwickler **Gameloft, Rumänien**
Hersteller **Gameloft**
Preis **3,99 Euro**
5 Spielspaß

Sonic the Hedgehog

iPhone **Jump'n'Run**



iPhone Störende Hüpftaste: Nur wenn Sonic in der Mitte oder oben kullert, habt Ihr Weitsicht.

Auch auf dem iPhone will Dr. Robotnik die Weltherrschaft an sich reißen, in sieben Zonen stellt Ihr den Bösewicht. Dabei flitzt der Igel so schnell durch Loopings und Röhren wie in seinen besten Jahren! Weil Ihr beim Tippen des virtuellen Joypads Teile der Grafik verdeckt, wird's jedoch gelegentlich unübersichtlich – alternative Steuermöglichkeiten hat sich Sega gespart. Deshalb erreichen nur eiserne Kenner ohne Probleme den Obermotzkampf. Ein klasse Einfall ist jedoch die neue Schnellspeicherfunktion: Wer das Spiel mit der Home-Taste unterbricht, darf später an selbiger Stelle weiterzocken – so könnt Ihr auch ganz kurze Pausen nutzen.

Entwickler **Sega, USA**
Hersteller **Sega**
Preis **4,99 Euro**
5 Spielspaß

Crazy Machines

iPhone **Denkspiel**



iPhone Domino Day auf dem iPhone: Arrangiert Kettenreaktionen mit vielen Elementen!

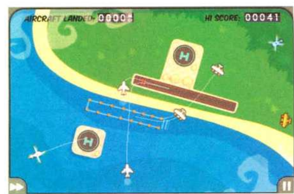
In diesem verrückten Denkspiel baut Ihr aus 70 Elementen abenteuerliche Maschinen: Ihr benutzt etwa Raketen, Bälle und Zahnräder, um umfangreiche Kettenreaktionen auszulösen – zum Schuss muss Eure Maschine das gewünschte Ergebnis produzieren! Neben den 50 vorgegebenen Aufgaben konstruiert Ihr im Baukastenmodus eigene Erfindungen. Richtig pfiffig wird die Bastelei durch die witzigen Fehlschläge: Bis Eure Maschine richtig funktioniert, müsst Ihr zahlreiche Verbesserungen vornehmen. Dabei werden Eurer Kreativität kaum Grenzen gesetzt: Experimentiert mit verschiedenen Lösungen, bis alles klappt!



Entwickler **DTP, UK**
Hersteller **DTP**
Preis **2,39 Euro**
7 Spielspaß

Flight Control

iPhone **Denkspiel**



iPhone Die Flieger kommen aus allen Richtungen: Ihr lenkt sie auf die entsprechende Landebahn.

Drei Flugplätze brauchen einen Lotsen: Ihr dirigiert Hubschrauber, Düsen- und Wasserflugzeuge zu ihren Landebahnen und passt auf, dass sie nicht kollidieren – bei wachsendem Luftverkehr wird es eng, denn Ihr müsst Geschwindigkeit und Flugeigenschaften jedes Modells berücksichtigen. Zum Glück lassen sich mit der einfachen Steuerung (Flugzeuge tippen & aufs Ziel ziehen) flotte Kommandos geben. Mit Internet-Verbindung dürft Ihr ein Online-Profil erstellen, eigene Rekorde uploaden und die Leistungen von Freunden sowie Spielern in Eurer Nähe verfolgen. Die drei Levels sind für den günstigen Preis ausreichend.

Entwickler **Firemint, UK**
Hersteller **ndWare**
Preis **0,79 Euro**
7 Spielspaß



Speedruns

Videospiele im Schnelldurchlauf

Speedrunner spielen anders. Anstatt staunend durch virtuelle Welten zu schlendern, drücken sie auf die Tube. Jede Abkürzung wird genutzt, kein Trick bleibt unversucht – ein Game schnellstmöglich durchzuspielen, ist für Speedrunner wie Robert Brandl und Simon Schmid der ultimative Kick. Die beiden deutschen Vertreter dieser international vernetzten Szene blicken heute auf einige Rekorde zurück, doch angefangen hat alles ganz harmlos: "Wir sind seit mehreren Jahren dabei und haben schon einige Speedruns hinter uns. Irgendwann hatten wir diese beeindruckenden Videos im Internet gesehen. Wir hatten uns gefragt, wie das geht und ob wir das auch können." Speedruns beeindrucken, weil sie beweisen, dass man selbst umfangreiche Spiele in weniger als einer Stunde beenden kann: "Super Mario 64" knacken Speedrunner schon in etwa 17 Minuten. "Das glaubt man erst, wenn man es gesehen hat. Dafür solltest du jeden Trick im Spiel kennen und genau planen. Selbst dann vergehen viele Versuche, bis dein Run fertig ist und du mit dem Rekord zufrieden bist. Das kann ziemlich frustrieren", gesteht Simon, der "Tony Hawk's Pro Skater 3" für PS2 in knapp sechs Minuten meistert. Doch die Konkurrenz ist groß und jede Sekunde zählt. "Manche Rekorde werden beinahe im Wochentakt gebrochen und die Spielweise wird zur Perfektion getrieben", berichtet "Resident Evil 4"-Profi Robert. "Wenn du erfolgreich sein willst, ist gute Planung die halbe Miete!"

Am Anfang steht der Plan

Auch Simon machte diese Erfahrung schnell: "Du kannst nicht einfach drauflos spielen und dich auf deine Fähigkeiten verlassen. Man muss ständig Entscheidungen treffen und jede kann dich schneller voranbringen – das will wohlüberlegt sein. Das Wichtigste ist oft die Fortbewegungsmethode: Wie erreichst du das Levelende am schnellsten? Wie viele Gegner kannst du ignorieren, ohne zu sterben?"

In "Half-Life 2" erreicht man mit der richtigen Taktik den Abspann in weniger als zwei Stunden – wie geht das? In einem der Levels lassen sich Speedrunner mithilfe eines Programmfehlers von einem eingeklemmten Fass in die Luft »

Glossar

Any%: Bei einem Any%-Speedrun wird nur das Notwendigste eingesammelt, um die optimale Zeit aus dem Spiel zu kitzeln.
Bug/Glitch: Programmierfehler, die Speedrunner zu ihrem Vorteil nutzen. Sie sind meist Auslöser von 'Sequence Breaking'. Bugs treten in vielfältiger Gestalt auf, z.B. als 'Out Of Bound Glitches', die mithilfe bestimmter Aktionen ermöglichen, durch Wände zu gehen und so große Teile des Spiels zu überspringen.
Low%: Bei dieser Speedrun-Variante gilt es, möglichst wenige Items einzusammeln.
Multi-Segment-Speedruns: Der Speedrun wird in mehrere Abschnitte unterteilt. Der Spieler speichert im Verlauf des Runs an beliebig vielen Punkten und genießt den Luxus, das Spiel abschnittsweise zu meistern – Neustarts inklusive.
Natural-Route-Speedruns: Diese Variation verzichtet auf 'Sequence Breaking' und folgt dem Spielablauf, wie ihn die Entwickler vorgeben.
New Game: Konventioneller Speedrun ohne besondere Bedingungen oder Boni-Einsatz. Das Spiel wird mit einem frischen Speicherstand gestartet.
New Game+: Der Speedrunner nutzt Einstellungen, Extrawaffen und Inventar aus einem früheren Durchgang. Diese Runs sind meist schneller als New-Game-Speedruns.
Non-Glitch-Speedruns: Speedruns, die auf dem Ausnutzen von Programmfehlern basieren, sind in der Szene teils verpönt. Puristen meistern ihr Spiel, ohne Glitches zu nutzen.
Sequence Breaking: Jedes Spiel hat einen vorgegebenen Ablauf der storyrelevanten Ereignisse. Speedrunner durchbrechen dieses Schema, indem sie sich wichtige Gegenstände oder Fähigkeiten früher aneignen als vorgesehen oder ganze Areale auslassen.
Single-Segment-Speedruns: Vom Intro bis zum Abspann wird ohne Pause oder Unterbrechungen durchgespielt. Solche Speedruns sind in der Regel langsamer als Multi-Segment-Speedruns.
Tool-Assisted-Speedrun: Mittels Emulator reduziert der Speedrunner die Spielgeschwindigkeit nach Belieben, um in Einzelbild-Schritten präzise zu agieren. Auch an nicht dafür vorgesehenen Stellen kann gespeichert werden. Der TAS ermöglicht Techniken, die anderweitig nicht möglich wären. Kritisiert werden TAS, da sie über die Fähigkeiten des Spielers wenig aussagen.
100%: Bei einem 100%-Speedrun werden alle Spielgegenstände gesammelt, die sich auf die Abschlussbewertung auswirken.

Profi-Tipps: So wirst Du zum Speedrunner

1. WÄHLE EIN SPIEL
Um Dich in der Speedrun-Szene zu etablieren, solltest Du ein Spiel mit großer Fanbasis wählen, damit Du genügend Aufmerksamkeit für Deinen Speedrun bekommst. Entweder versuchst Du, einen bereits bestehenden Speedrun zu verbessern, oder Du versuchst Dich an einem neuen Spiel, das Du für interessant hältst. In jedem Fall solltest Du ein Spiel aussuchen, das Du beherrschst und gerne magst, denn Du wirst viel Zeit damit verbringen. Nahezu jedes Spiel eignet sich für einen Speedrun, lediglich Lightgun-Shooter oder Shoot'em-Ups, die wie "House of the Dead: Overkill" oder "Ikaruga" auf einem On-Rail-System basieren, sind ungeeignet, weil Du die Spielgeschwindigkeit kaum beeinflussen kannst.

2. DIE VORBEREITUNG
Knappe Routen, routiniertes Inventarmanagement, der effizienteste Sprung oder die Dauer der Nachladeanimation Deiner Waffe – jede Kleinigkeit kann die Spielzeit verkürzen und muss deshalb beachtet werden, denn nur ein Speedrun mit Liebe zum Detail hat Chancen auf Erfolg. Versuchst Du Dich an einem neueren Spiel, hilft ein Blick auf aktuelle Speedrun-Videos des Titels. Darauf aufbauend solltest Du entweder eigene Taktiken entwickeln oder deutlich schneller sein, damit Dein neuer Rekord anerkannt wird. Nützliche Bugs und Glitches werden meist in einschlägigen Foren oder via YouTube veröffentlicht. Spezialisierte Teams spüren systematisch Fehler auf, denn für unerfahrene Spieler ist dies schwierig. Die meisten Bugs werden jedoch zufällig gefunden oder von anderen Spielern übernommen.

3. ÜBUNG MACHT DEN MEISTER
Disziplin und Geduld sind unverzichtbar, da zufällige Ereignisse Deinen Plan schnell verderben können. Tausende von Neustarts strapazieren zwar die Nerven, aber lass Dich nicht entmutigen und nimm auch Planabweichungen in Kauf, die Dein Ergebnis zunächst verschlechtern. Daneben müssen grundlegende Anforderungen wie Zielfähigkeit, Reaktionstempo und Fingerfertigkeit bei routinierten Aktionen sitzen. Nur wer ohne zu überlegen ein Item aus dem Inventar entnehmen kann, wird einen guten Speedrun schaffen. Konsistenz und Routine zahlen sich vor allem in Single-Segment-Runs aus. Außerdem musst Du jederzeit die komplette Route aus dem Gedächtnis abrufen können. Notizen und Sprachaufnahmen sind zwar erlaubt, elegant ist diese Lösung aber nicht, wenn Du vor dem Guinness-Komitee einen Speedrun zeigst. Planst Du einen Multi-Segment-Run, übst Du jeden Abschnitt separat. Durch zahlreiche Neustarts, die Du selbst verschulden wirst, entsteht mit der Zeit Routine und Du wirst immer schneller. Dieses Training bereitet Dich natürlich auch auf einen Single-Segment-Run vor.

4. DOKUMENTIERE DEINEN REKORD
Du bist bereit, Deinen ersten Speedrun auszuführen? Dann zeichne ihn auf! Anerkannt wird Deine Leistung erst, wenn sie offiziell überprüft und als eigenständig bewertet wurde. Wichtig ist, dass die Dauer Deines Speedruns eindeutig bestimmbar ist. Zur Dokumentation gibt es verschiedene Möglichkeiten. Ein DVD-Rekorder ist praktisch, aber teuer. Speedrunner wie Robert Brandl empfehlen eine 60-Hz-kompatible TV-Karte für den PC und ein Aufnahmeprogramm wie "VirtualDub". Welche Details zu beachten sind, verraten Dir Webseiten wie die von speeddemosarchive.com

Die Profis:



Name: Simon Schmid
Nickname: Sorcerer88
Alter: 20 Jahre

Speedrun-Rekorde:
» Weltrekordhalter in "Tony Hawk's Pro Skater 3"



Name: Robert Brandl
Nickname: Sunblade
Alter: 19 Jahre

Speedrun-Rekorde:
» Weltrekordhalter in "Resident Evil 4: Assignment Ada"-Bonusmission
» Guinnessbuch-Rekordeintrag für "Resident Evil 4" in der Kategorie New Game+ im Single-Segment-Run



Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

5:47 Minuten, Single-Segment-Run von Simon Schmid



Ein ungewöhnliches Spiel für einen Speedrun, aber ein Paradebeispiel für effiziente Routenplanung: In "Tony Hawk" gibt es in jedem Level zahlreiche Ziele, die erfüllt werden müssen. Darunter fällt das Erreichen bestimmter High Scores oder das Einsammeln von Tapes und verteilten Buchstaben. Da insgesamt jedoch nur 35 Ziele zum Abschließen des letzten Levels benötigt werden, hat Simon seinen Weg durch das Spiel akribisch geplant. In mittlerweile drei Speedruns mit etlichen Planänderungen zeigt er, welche Aufgaben am schnellsten zu lösen sind.

Diddy Kong Racing (N64)

2:37:24 Stunden, Single-Segment-Run mit 100% von Stefan Mahrla



Dieser Rekord beweist, dass sich selbst Rennspiele für Speedruns eignen. Der 'New Game'-Run wird mit dem Dachs Bumper gespielt, der neben Banjo der schnellste Charakter im Spiel ist. Mit Bumper gehen Profi-Techniken jedoch noch besser von der Hand: Hämmern auf die A-Taste sorgt für zusätzlichen Schub, beim 'Snaking' wird permanent gedriftet, was ebenfalls die Geschwindigkeit erhöht. Für die 100%-Marke absolviert Stefan nicht nur die vier regulären Meisterschaften, er schließt auch die fünfte ab und schaltet den geheimen Fahrer Drumstick frei.

Super Mario Bros. (NES)

5:00 Minuten, Single-Segment-Run von Andrew Gardikis



Seit Langem tobt ein erbitterter Wettstreit um den perfekten Run dieses Spiels. In den vergangenen fünf Jahren wurde die Rekordzeit gerade einmal um elf Sekunden gesenkt. Beeindruckend ist hier vor allem das Timing, mit dem Mario scheinbar durch die fleischfressenden Pflanzen hindurch springt, ohne zu sterben. Dennoch ist der Rekord ohne zwei Warpzonen nicht denkbar: Mario springt von Welt 1-2 direkt nach 4-1, von Level 4-2 geht es ohne Umschweife in die Welt 8-1. Im letzten Abschnitt führt Mario sogar einen nicht vorgesehenen Wandsprung aus.

Resident Evil 4: Assignment Ada (Wii)

5:48 Minuten, Single-Segment-Run von Robert Brandl



Die hierzulande nicht erhältliche Zusatzmission von "Resident Evil 4" ist zwar in knapp sechs Minuten Spielzeit zu meistern, doch dieser Speedrun ist extrem schwierig, da die KI der Gegner sehr flexibel ist und sich das Feindverhalten bei jedem Anlauf ändert. Das erschwert vernünftiges Planen enorm, zumal selbst die Ladezeiten ein und desselben Raumes bei mehreren Versuchen variieren. Es werden keine nennenswerten Techniken genutzt, Glitches sind nicht vorhanden. In diesem Speedrun zählen allein spielerisches Können und jede Menge Übung.

und somit zum Ziel katapultieren. Der in der Nähe platzierte Jeep ist vergleichsweise langsam und damit uninteressant. Vorausgesetzt, der Speedrunner überlebt den Schaden bei der Landung, spart er so kostbare Sekunden. "Speedruns sind wie eine Wissenschaft: Du experimentierst, stößt auf Abkürzungen und planst bis ins Detail. Oft ist das Ergebnis selbst für dich überraschend, aber am Ende spricht der Rekord für sich und die Mühe hat sich gelohnt." Bei der Tricksuche machen die beiden auch vor Lösungsbüchern und Foren nicht Halt: "Walkthroughs und FAQs anzugucken ist keine Schande. Dort findet man nützliche Hinweise zum Spiel und seinen Tricks. Vorab lohnt sich der Austausch mit anderen Leuten in Speedrun-Foren. Zusammen kommt man einfach schneller voran."

Sport, Spaß oder Schufterei?

"Du musst planen, üben und irgendwann versuchen, das Ganze mit der bestmöglichen Performance auf Video aufzunehmen. Vom Plan zum fertigen Speedrun vergehen manchmal Monate", berichtet Robert. Es genügt nicht, sich in seinem Lieblingsspiel auszukennen, denn "an derselben Stelle kann immer wieder etwas Anderes passieren. Darauf kannst du dich nicht vorbereiten. Deshalb musst du spontan reagieren und das Spiel wirklich beherrschen", mahnen Simon und Robert. Ein befriedigendes Ergebnis ist damit aber noch nicht gesichert: "Für manche Speedruns braucht man hunderte Versuche. Wenn man immer wieder von vorne anfängt, ist das auf Dauer ziemlich anstrengend. Deshalb ist es besser, man probiert es über längere Zeit nur ein paar Mal pro Tag. Wenn man auch noch durch Pech stirbt oder ein Bug den Run beendet, denkt man schon mal kurz ans Aufgeben. Dann hilft nur entspannen und die Sache langsam angehen zu lassen."

Robert, der seit 2007 als 'Sunblade' in der Speedrun-Szene aktiv ist, kann davon ein Lied singen. "Es nervt, wenn man durch eine zufallsbedingte Aktion eines Gegners zum Neustart gezwungen wird. In 'Resident Evil 4' gibt es ein Segment, das die Kapitel 1-2 und 1-3 umfasst. Die ersten fünf Minuten verlaufen trotz des Zufallsfaktors meist problemlos. Sobald man aber dem Boss 'Del Lago' gegenübersteht, ist unklar, ob er nach ein paar Sekunden anfängt zu tauchen. In diesem Fall starte ich neu, weil die Tauchaktion zu viel Zeit

Das Mekka der Speedrunner

Speedrunner benötigen Plattformen, um ihre Leistungen zu präsentieren und sich auszutauschen. Der namhafteste Vertreter ist speeddemosarchive.com mit mehr als 1.000 Videos zu über 500 Spielen. Simon und Robert sind überzeugt: "Ohne eine Seite wie diese wären wir verloren. Hier werden die neuesten Runs veröffentlicht und Strategien diskutiert, Profis erklären dort ihre Tricks." Zwar gibt es ein deutsches Unterforum, aber die Hauptsprache der internationalen Community ist Englisch. "Es macht Spaß, sich mit Amerikanern oder Schweden zu unterhalten. Nebenbei verbessert man so sein Englisch." Mittlerweile haben sich mehrere Communitys gebildet, die sich auf besondere Arten von Speedruns spezialisieren. Tasvideos.org widmet sich beispielsweise den 'Tool-Assisted-Speedruns'. Ebenfalls populäre Seiten sind cyberscore.net und twingalaxies.com. Letztere kooperiert mit dem renommierten Guinness-Buch der Rekorde, das seit 2008 auch Spielerekorde veröffentlicht. Dort werden jedoch primär High Scores und andere Rekorde gesammelt, Speedruns sind nebensächlich.

kostet. Das kann mehrmals hintereinander passieren. Wenn man permanent sehr gute Anläufe gehabt hat und wegen so einer Aktion immer wieder neu starten muss, kann einem schon die Sicherung durchbrennen. Die Frustration ist bei vielen Spielern so groß, dass sie sich vor dem Boss noch einen Checkpoint setzen, um den Teil davor nicht ständig wiederholen zu müssen. Im Kampf um den Weltrekord darf man solche Kompromisse nicht eingehen und muss Ruhe bewahren."

Von Bugs, Skips und Kategorien

Wenn der Charakter durch den Boden fällt oder ein KI-Kollege stur gegen die Wand läuft, stöhnen Spieler auf und bei den M!-Redakteuren purzelt die Wertung: Bugs sind der Spielspaßkiller schlechthin. Für Speedrunner können sie jedoch nützlich sein, erklärt Simon: "Wir sind immer auf der Suche nach verwertbaren Bugs. Wenn das Spiel sich anders verhält, als es sollte, lässt sich manchmal ein Teil eines Levels überspringen und man kommt schneller ans Ziel." Im "Zelda"-Abenteuer "Ocarina of Time" umgehen ehrgeizige Sekundenjäger mit einem solchen 'Skip' einen Großteil des Deku-Baums, weil der Spieler im Hauptraum mit einem gekonnten Schwertsprung das Bodennetz durchbricht, was von den Entwicklern erst einige Räume später vorgesehen ist. Natürlich gefällt es nicht jedem, wenn nur wenig vom eigentlichen Spiel zu sehen ist und der Rekord womöglich auf solchen Tricks fußt. Doch dafür gibt es entsprechende Speedrun-Kategorien (siehe Glossar), unter anderem mit bugfreien Runs für Puristen. Für die Rekordjagd ist 'Sequence Breaking' jedoch neben dem Ausnutzen von Bugs und Glitches eines der wichtigsten Werkzeuge in einem Speedrun. Zur Veranschaulichung zieht Robert Kapitel 2-1 von "Resident Evil 5" heran: "Der Spieler soll in einer Koop-Aktion mit Sheva ein Tor öffnen, das den Weg zum Kettensägen-Majini freilegt. Ein Speedrunner verwendet stattdessen einen Granatwerfer, dessen Druckwelle ausreicht, um das Schloss von der anderen Seite aus zu entfernen. So braucht Sheva nicht auf die Rückseite des Gebäudes und man spart wertvolle Sekunden." Noch mehr Zeitersparnis ermöglicht "Metroid Prime". Samus Arans erstes 3D-Abenteuer ist für Sequence Breaking bekannt: Gleich nach der ersten Landung auf Tallon IV durchbrechen Speedrunner den vorgesehenen Spielablauf und besorgen sich frühzeitig die Space Jump Boots. So überspringen sie mehrere Bossgegner zu Beginn, weitere Items und Gebiete lassen sich schneller akquirieren und erkunden.

Speedrunner spielen anders. Sie zeigen die kreativen Möglichkeiten im Umgang mit dem Medium auf und verblüffen Zuschauer mit ungeahnten Seiten ihres Lieblingsspiels. Ausgewählte Videos zu diesem Thema findet Ihr ab sofort in unserem Online-Special unter www.maniac.de. *mh/rb/ss*

Termin für Speedrunner

Auf den Geschmack gekommen? Vom 31. Juli bis 4. August findet im sauerländischen Olsberg die United LAN statt. Vor weltbekannten Speedrunnern und High-Score-Jägern wird Robert Brandl live einen Speedrun von "Resident Evil 4" auf einer großen Leinwand vorführen. Daneben werden diverse Turniere ausgetragen, unter anderem in den Disziplinen "Super Smash Bros. Brawl" und "Mario Kart Wii". Anmeldeinformationen findet Ihr unter www.united-lan.de

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)

1:25:54 Stunden, Multi-Segment-Run von Merlin Medau



Um auf dem Europa-exklusiven Schwierigkeitsgrad 'European Extreme' den Rang 'Foxhound' zu erlangen, darf der Spieler keinen Alarm auslösen, Gegner dürfen nicht getötet werden. Vor allem im Kampf gegen den Sniper-Boss 'The End' kommt deshalb das Zigarrenspray zum Einsatz, das Gegner effizient ausschaltet. Selbstverständlich werden die ellenlangen Zwischensequenzen und Codec-Dialoge übersprungen. Darüber hinaus beeindruckt die Kühnheit, mit der Merlin an Gegnern vorbeirennt, um im nächsten Augenblick unter einer Kiste zu verschwinden.

The Elder Scrolls III: Morrowind (Xbox)

7:30 Minuten, Multi-Segment-Run von Vladimir Semenov



Selbst epische Rollenspiele wie der Vorgänger von "Oblivion" sind vor Speedrunnern nicht sicher: In gerade einmal sieben Minuten beendet Vladimir, was andere Spieler stundenlang mit Quests und Heldentoden beschäftigt. Dahinter steht komplexe Planung, die durch Betrachten des Videos allein nur schwer verständlich ist. Unter anderem wird eine Sprungschriftrolle dazu missbraucht, direkt zum Endgegner zu springen. Der wird mit Waffen und Zaubern besiegt, die man den vorher um die Ecke gebrachten Händlern abknöpft.

Metroid Prime (GameCube)

1:03 Stunden, Multi-Segment-Run von Besmir Sheqi



Jede Menge 'Sequence Breaking' kommt bei diesem Speedrun zum Einsatz. Hierfür werden Techniken wie der sogenannte 'Dash Jump' genutzt. Dabei schaltet der Spieler ein Ziel auf und springt seitwärts. Beim 'Ghetto Jump' werden Wände für höhere Sprünge genutzt. Der von den Entwicklern vorgesehene Spielablauf wird durch das zu frühe Aufnehmen der Space Jump Boots durchbrochen und der Spieler bastelt sich seine eigene Route. 'Secret Worlds'-Glitches werden nicht genutzt, da diese das Verlassen der Spielkarte erfordern, was hier nicht erlaubt ist.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

2:26:56 Stunden, Multi-Segment-Run von Lloyd Palmer



Dieser Speedrun ist ein Spektakel für Zelda-Fans, denn das Spiel wird regelrecht auseinander genommen. Dutzende Bugs und Tricks führen dazu, dass Dungeons via 'Sequence Breaking' übersprungen werden und Link mit flotter Geschwindigkeit über das Feld von Hyrule schwebt: Oft lässt sich der Speedrunner von eigenen Bomben im Sprung auf sonst unerreichbare Plattformen katapultieren. Außerdem wird auf das Sammeln von Herzcontainern verzichtet und das Spiel mit nur drei Herzen beendet. Im Bild erreicht Link durch eine fehlerhafte Textur neue Gebiete.

IMPORT



Shopping-Tipp für USA-Reisende

MERCHANDISE • Wer einen Urlaub in den Vereinigten Staaten plant, sollte sich im Vorfeld nicht nur über die strengen Einreisebedingungen informieren, auch ein Besuch der Webseite www.hottopic.com lohnt sich. Klickt auf den Punkt 'Find a store' und macht Euch schlau, ob sich in der Nähe Eures Reiseziels ein Hot-Topic-Laden befindet – die Wahrscheinlichkeit ist recht groß. Im Laden angekommen, stoßt Ihr auf eine merkwürdige Mischung aus Metal- und Gothic-Klamotten, CDs, Film-Merchandise und eben Gamer-Kram. Neben vielen Kleidungsstücken (von knallbunten Nintendo-Retro-Shirts bis hin zum "Halo 3"-Hemd) findet Ihr in den Shop-Vitrinen so manches witzige und hierzulande nicht erhältliche Goodie mit Spielebezug. Wir haben uns auf der E3-Reise mit Mario-Pflastern, Pilz-Armband, Pac-Man-Energydrink, Stern-Drops und "Mario Power Tennis"-Kaugummis eingedeckt.





Perfektes Prügel-Paket

SPIELE • Super Timing: Wenn Ihr diese M! in den Händen haltet, ist Arc Systems ("Guilty Gear") HD-Prügelperle "BlazBlue: Calamity Trigger" just in Japan erschienen. Bis zum 30. Juni habt Ihr dann noch Zeit, die US-Fassung beim Online-Händler www.ebgames.com vorzubestellen und das exklusive Artbook (kleines Foto rechts) gratis einzusacken. Aber auch ohne dieses Buch bietet die Limited Edition von "BlazBlue" (für PS3 und Xbox 360 erhältlich) Mehrwert: Lauscht den beiden Soundtrack-CDs oder schaut Euch auf der Bonusscheibe eine Vielzahl von Tutorials und Expertentipps an.





Links die Special Edition, oben das Artbook.

Spannendes Wii-Doppel für Abenteurer und Angsthasen

SPIELE • "Monado: Beginning of the World" heißt das neue Wii-Rollenspiel-Projekt des japanischen Studios Monolith Soft ("Baten Kaitos", "Xenosaga"). Euer Held rennt mit geschultertem Energieschwert durch hübsch texturierte, offene RPG-Landstriche, meistert Kletterpassagen und geht nahtlos in den Rundenkampf über – hier können auch alle drei Partymitglieder gleichzeitig attackieren.



Kleiner Held, großer Boss: "Monado".

Ebenfalls für Wii kommt die Umsetzung des Nippon-Horrors "Ju-on". Wer nur das Hollywood-Remake "The Grudge" kennt, darf sich trotzdem gruseln: Das Spiel schickt Euch in ein einsames Warenhaus oder ein verspuktes Hospital – mit der Remote-Taschenlampe tastet Ihr Euch durch die Dunkelheit. Ein Europa-Termin ist geplant, Details nennt EU-Publisher Eidos noch nicht.



"Ju-on" – die schwarzhaarigen Horrormädels warten.

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Black Sigil: Blade of the Exiled	Graffiti	DS	30 €	USA	im Handel
BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System	PS3/360	55 €	Japan	im Handel
Crimson Gem Saga	Atlus	PSP	30 €	USA	im Handel
C.O.R.E.	Graffiti	DS	30 €	USA	7. Juli
Infernal: Hell's Vengeance	Playlogic	360	40 €	USA	im Handel
Infinite Space	Sega	DS	30 €	USA	7. Juli
King of Fighters XII	SNK Playmore	PS3/360	55 €	USA	7. Juli
Mega Man Star Force 3	Capcom	DS	30 €	USA	im Handel
Monster Hunter 3	Capcom	Wii	55 €	Japan	31. Juli
Shin Megami Tensei: Devil Surv.	Atlus	DS	30 €	USA	im Handel

IMPORT-TICKER »

+++ Düstere Zukunft für Wii: Am 1. August erscheint in Japan ein schwarzer Wii samt Remote, Nunchuk und Classic Controller (neue Form: mit Greifhörnchen) in selbiger Farbe. +++ Sportler machen blau: 5.000 Mitglieder des japanischen Club Nintendo erhalten eine blaue Remote (inklusive Hülle und Wii Motion Plus, Abbildung rechts), weil sie brav an einer "Wii Sports Resort"-Aktion teilgenommen haben. +++ Goodbye: Segas US-Boss Simon Jeffery nimmt den Hut und wechselt zum iPhone-Spielepublisher ngmoco. +++

Cross Edge

PS3 Rollenspiel 



PS3 Ihr müsst nicht nur die Hitpoints beachten, es gibt noch drei weitere Leisten – das Angriffsmenü ist noch komplizierter.



PS3 Mit AP, SP, Ex-Skills und Levels fährt das Kampfsystem jede Menge Werte auf, die anfangs mehr verwirren als nützen.

Für Publisher ist ein Crossover immer ein Ereignis. Ob nun die Helden der DC- und "Mortal Kombat"-Universen oder die SNK- und Capcom-Kämpfer sich gegenseitig vermöbeln – man hat jedes Mal den Bonus, die Fans von zwei etablierten Serien anzusprechen und natürlich zur Kasse zu bitten. Aber warum schon bei zwei Lizenzen aufhören? Mit diesem Gedanken haben sich Gust, Idea Factory, Nippon Ichi und Capcom zusammengetan, um beim Entwicklerstudio Compile Heart ein Crossover der Superlative zu schaffen: Helden und Schurken aus "Darkstalkers", "Atelier Marie", "Mana Khemia 2", "Ar Tonelico", "Spectral Souls" und "Disgaea" tummeln sich gemeinsam mit ein paar neuen Protagonisten in den Welten von "Cross Edge". Die vorwiegend weiblichen Protagonisten treffen in einer geheimnisvollen Welt aufeinander, in der eine gefährliche Macht Seelen aus ihren Welten entführt.

In Sachen Präsentation wird der typische Gust/Nippon-Ichi-Stil geboten: Kleine Sprites bewegen sich in zweidimensionalen Welten, Polygone kommen nur selten zum Einsatz. Bei Dialogen werden XXL-Porträts der Protagonisten eingeblendet, die Sprachausgabe erklingt auf Wunsch in Englisch oder im japanischen Original. Natürlich ist Grafik für den Spielspaß nicht wirklich von Belang, aber es muss trotzdem betont werden: "Cross Edge" sieht nicht besonders gut aus. 2D-Grafik haben wir in der aktuellen und auch der letzten Generation schon weitaus schöner, liebevoller und detaillierter erlebt. Die Sprites sind vielleicht eine Spur ansehnlicher als die im grafisch ähnlich reduzierten "Disgaea 3", aber eine besondere Leistung stellt das noch lange nicht dar. Zudem haben die Entwickler hier wohl Innovation mit unnötiger Pseudo-Komplexität verwechselt.

Das Kampfsystem erschlägt den Spieler mit Anzeigen, Leisten und Statuswerten, für die obskure Regelwerke verinnerlicht werden müssen. Die Menü-Navigation ist so umständlich, dass wir anfangs nicht einmal die lebenswichtige Speicherfunktion finden konnten. Auch andere Spielelemente irritieren: Warum müssen wir zum Beispiel bei unseren eigenen Partymitgliedern für teures Geld neue Waffen kaufen? Wenn Ihr knuffigen Sprites, den einschlägigen Gust/Nippon-Ichi-Titeln oder massenweise Fanservice (Ihr könnt fast alle Eure weiblichen Helden in Bikinis und Badeanzüge stecken) zugetan seid, dann ist "Cross Edge" vielleicht etwas für Euch, alle anderen lehnen dankend ab. *tn*



PS3 Auf der Landkarte sucht Ihr nach verlorenen Seelen. Das blaue Element rechts im Bild verfärbt sich rot, wenn der nächste Zufallskampf naht.

AHNENFORSCHUNG

Was hat es mit den Serien in "Cross Edge" auf sich? Wir recherchieren, wo die Helden herstammen, wann und wo ihre Spiele erschienen sind und ob wir sie damals vielleicht sogar unter die Lupe genommen haben.

SPIEL	SYSTEM	JAHR	REGION	TEST IN	WERTUNG
Absolute: Blazing Infinity	Xbox 360	2007	JP	–	–
Ar-Tonelico	PS2	2006	EU / USA / JP	MAN!AC 04/07	70%
Atelier Marie	PSone	1997	JP	–	–
Darkstalkers 3	PSone	1998	EU / USA / JP	MAN!AC 06/99	80%
Disgaea	PS2	2003	EU / USA / JP	MAN!AC 08/04	86%
Mana Khemia 2	PS2	2008	USA / JP	–	–
Spectral Souls	PS2	2003	JP	–	–



PS3 "Disgaea"-Fans kennen es: Niemand entfesselt so furiose Spezial-Attacken wie ein kleines, leicht unscharfes 2D-Sprite.



PS3 Als einzige Nicht-RPG-Helden sind die Darkstalkers wie Succubus Morrigan die Exoten in der "Cross Edge"-Welt.

Entwickler **Compile Heart, Japan**
Hersteller **Nippon Ichi**
D-Termin **28. August**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

» viele mehr oder minder bekannte Figuren
» komplex-kompliziertes Kampfsystem
» alternativ auch mit japanischen Sprechern

SPIELSPASS



Singleplayer	6 von 10	**59**
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Weniger komplizierte Spielsysteme und aufgeräumtere Menüs hätten gutgetan – so ist das RPG nur etwas für Fans der Vorlagen.

Knights in the Nightmare

DS Strategie 

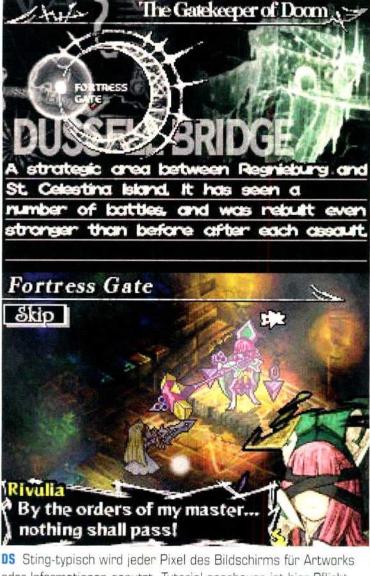
Im Genre der isometrischen Strategie-RPGs ist seit Jahren offenbar die Zeit stehen geblieben: Seit 1997 dient Square Enix' "Final Fantasy Tactics" als Blaupause und wird mal mehr und mal weniger schamlos kopiert – selbst die hauseigenen Fortsetzungen sind fast gleich geblieben. Das kleine, aber feine japanische Studio Sting, Entwickler von PSP-Geheimtipps wie "Riviera" und "Yggdra Union", spielt da nicht mit: "Knights in the Nightmare" will dem statischen Genre einen eigenen, einen innovativen Stempel aufdrücken.

Anstatt Eure Figuren klassisch über Menüs zu steuern, lenkt Ihr per Stylus ein magisches Irrlicht, mit welchem ihr den Kämpfern Befehle erteilt und gleichzeitig den Attacken der Gegner ausweicht. Dieser Kniff sorgt für ein erfrischend neues Spielgefühl sowie eine steile Lernkurve: Umfangreiche Tutorials führen Euch vorbildlich in die komplexen, aber durchdachten Systeme ein.

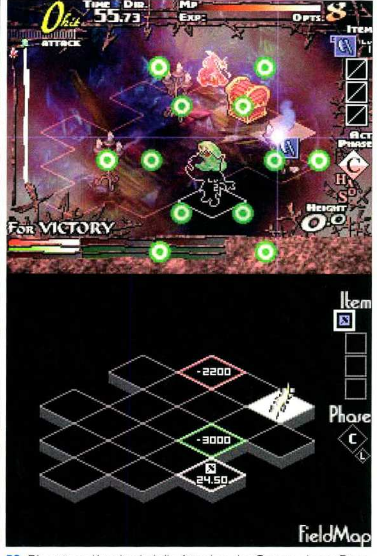
Für einen geschmeidigen Einstieg sorgt die fantastische Präsentation: Stimmungsvolle Hintergründe, liebevoll gezeichnete und animierte Sprites und die Danny-Elfman-artige Musik sorgen für eine geheimnisvoll-düstere Stimmung,

"Knights in the Knightmare" bietet mit die schönste Bitmap-Grafik, die wir bisher auf DS gesehen haben. Für Einsteiger ist das einfallsreiche Werk vielleicht zu hart, Hardcore-Strategen landen dagegen im siebten Himmel. *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com



DS Sting-typisch wird jeder Pixel des Bildschirms für Artworks oder Informationen genutzt, Tutorial anschauen ist hier Pflicht.



DS Die grünen Kugeln sind die Attacken der Gegner, denen Euer Wisp wie in einem Shooter ausweichen muss.



Entwickler **Sting, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**
» innovatives Echtzeit-Kampfsystem
» Soundtrack-CD liegt bei



SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**87**
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Märchenhaft präsentiertes, innovatives Strategiespiel mit hoher Einstiegshürde, aber tonnenweise neuen Ideen.

Steal Princess

 **DS** Geschicklichkeit 

Anise, Diebin aus Leidenschaft, hat ein Problem: Weil alle Welt sie plötzlich für eine legendäre Heldin hält, muss sie den entführten Sohn des Königs befreien. Zu diesem Zweck durchquert sie jede Menge isometrischer Levels, in denen Fallen, Gegner und Puzzles warten. Die Standardwaffe ist eine Allzweck-Peitsche, für den Monsterkampf nutzt Anise bunte Schwerter, deren Haltbarkeit begrenzt ist. So ist in den Levels neben Geschick auch Hirnschmalz gefragt: Denn Gegner besiegt Ihr nur mit der farblich passenden Klinge.

Auch wenn es auf den ersten Blick so scheint, ist "Steal Princess" nicht der spirituelle Nachfolger des Mega-Drive-Kult-Adventures "Landstalker". Anstatt auf eine große Abenteuerwelt setzt Entwickler Climax auf eine Menge kleiner, in sich geschlossener Szenarien; grafisch ist "Steal Princess" zweckmäßig. Zudem gehen die ausladenden Dialogsequenzen mit der Zeit ordentlich auf die Nerven – auch wenn der Plot an sich durchaus witzig und charmant ist. Der Schwierigkeitsgrad rangiert meist in den unteren Regionen, die Steuerung könnte trotzdem einen Tick genauer sein.

Schade, dass nicht mehr Feintuning in "Steal Princess" geflossen ist, so reicht es nur zum Mittelmaß. *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com



DS Oft genug sind die fallengespickten Levels gefährlicher als die Feinde.



DS Anise hat es nicht leicht: Solche Brocken sind kein Kanonenfutter.



DS Je schneller Ihr einen Level beendet, desto besser ist Eure Bewertung..

Entwickler **Climax, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **30. September**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**
» 150 Levels und Editor
» von den "Landstalker"-Machern



SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**64**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Nette, aber letzten Endes unspektakuläre Puzzle-Geschicklichkeit-Mischung in Iso-Perspektive.

TECHNIK

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

Flashgames offline spielen

Ich interessiere mich für Browsergames: Lassen sich Java-, Flash- und Browsergames via PS3-Browser online oder gar offline spielen? Wie steht's mit dem Linux-Browser Firefox?

Alois Lidarik

Mit dem PS3-Browser lassen sich alle Browsergames spielen, die auf Flash oder HTML und Javascript basieren. Java-Spiele und -Emulatoren funktionieren dagegen nur mit dem Firefox-Browser von Linux Yellow Dog. Mit der Erweiterung "GNASH" klappen unter Linux auch Flash-Spiele. Wenn Du Flash-Spiele offline zocken willst, brauchst Du einen Win-PC samt Netzwerkverbindung (LAN oder WLAN) zur PS3 – folge einfach unserer Anleitung!

Downloaded die Flashgames

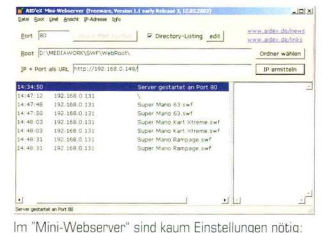


Wenn Ihr Flash-Anwendungen im "SWF-Catcher" (links) markiert, werden sie auf der WWW-Seite (rechts) rot umrahmt: Sucht Euer Flashgame und speichert es.

Um Flash-Spiele offline zu daddeln, downloaded Ihr sie auf die PC-Festplatte: Installiert dazu den "SWF Catcher" für Firefox oder Internet-Explorer und aktiviert das Plugin (z.B. unter 'Extras' in Firefox). Anschließend erscheint ein Fenster, das alle SWF-Dateien der aktuellen Homepage auflistet. Surft nun auf eine WWW-Seite mit Flashgames und sucht nach passenden Spielen. Sobald Ihr sie im Browser startet, lassen sie sich im Fenster des "SWF Catcher" speichern.

Nutzt den WEB-Server

Mit dem "Mini-Webserver" bringt Ihr die SWF-Dateien von der PC-Festplatte ins heimische Netzwerk – dann kann sie der PS3-Browser ansurfen. Extrahiert die simple Software aus dem ZIP-Archiv von der Homepage und startet die Datei "MiniWebServer.exe" per Doppelklick. Im Fenster des "Mini-Webserver" verweist Ihr mit 'Ordner wählen' auf den Pfad Eurer Flashgame-Sammlung. Anschließend wählt Ihr im Menü 'IP-Adresse' die Option 'lokale IP suchen (nur für LAN)'. Nun erscheint ein HTTP-Link mit Eurer IP-Adresse im Fenster (z.B. http://192.168.0.149) – mit diesem könnt Ihr Eure Flashgames nun ansurfen. Falls Ihr eine Firewall nutzt, müsst Ihr den "Mini-Webserver" in dieser freigeben.



Im "Mini-Webserver" sind kaum Einstellungen nötig: Wählt den Ordner Eurer Flashgames und ermittelt den HTTP-Link für lokale Verbindungen.

Spielt im Vollbildmodus

Jetzt surft Ihr mit dem PS3-Browser: Sofern die Netzwerkverbindung zwischen PS3 und PC steht, landet Ihr mit dem HTTP-Link des "Mini-Webserver" im Hauptverzeichnis Eurer Flashgame-Sammlung – klickt sie an und spielt sie ohne lästige Werbebanner im Vollbildmodus! Weil Flash-Grafik auf Vektoren basiert, lässt sie sich ohne Qualitätsverlust (Unschärfe etc.) beliebig skalieren: Im 1080p-Modus stechen lediglich Grafikfehler wie JPG-Fragmente deutlicher ins Auge. Wer fleißig downloaded, sollte Genre-Ordner für seine Flashgames anlegen: So könnt Ihr eine gewaltige Videospieldatenbank übersichtlich organisieren!



Eure Flashgames erscheinen im PS3-Browser als simple Liste: Bei großen Sammlungen solltet Ihr deshalb Unterordner anlegen.

DR. M! GLOSSAR

HTTP » Das Hypertext Transfer Protocol (zu deutsch: Hypertext-Übertragungsprotokoll) ist ein Protokoll zur Übertragung von Daten über ein Netzwerk. Es wird meist eingesetzt, um Webseiten aus dem Internet in einen Webbrowser zu laden – hier nutzen wir es im lokalen Netzwerk.

JAVA » Objektorientierte Programmiersprache und als solche ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Sun Microsystems.

SWF » Shockwave Flash ist ein auf Vektorgrafiken basierendes Grafik- und Animationsformat zur Erstellung multimedialer Inhalte für Browser.

YELLOW DOG » Linux-Distribution für Computer mit einer PowerPC-CPU (PPC) wie zum Beispiel die Apple-Macintosh-Rechner ab dem G3-Prozessor oder die PlayStation 3 mit Cell-Prozessor. Ihr downloaded das Betriebssystem kostenlos unter http://us.fixstars.com

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

PAL: 720 x 576 Pixel

HDTV: 1.280 x 720 Pixel

HDTV: 1.920 x 1.080 Pixel

WAS IST WAS?

1080p & Co.

Was bedeuten die kryptischen Abkürzungen?

Egal, ob auf Verpackungen von Blu-ray-Discs, Videospielen oder Fernsehern – wo man hinschaut, wird man mit kryptischen Abkürzungen konfrontiert. Um nicht den Überblick zu verlieren, erklären wir an dieser Stelle die wichtigsten Technikbegriffe. Einige Sachverhalte müssen wir aufgrund der Verständlichkeit vereinfacht darstellen.

WEITERE FACHBEGRIFFE

24p
24p bezeichnet bei Fernsehern und Projektoren die korrekte Signalverarbeitung von Filmen auf Blu-ray-Discs, die mit 24 Vollbildern gemastert werden. Das Display gibt das Signal in der Regel mit 72, 96 oder 120 Hertz aus.

HDMI
Das 'High Definition Multimedia Interface' ist eine Schnittstelle für die digitale Übertragung von Audio- und Video-Daten. Sie findet sich an jeder modernen HD-Komponente.

DVI
Das 'Digital Visual Interface' ist eine Schnittstelle zur digitalen Übertragung von Videodaten. Sie findet sich heute meist an Computermonitoren.

HDCP
Die High-bandwidth Digital Content Protection ist ein Verschlüsselungssystem für die Schnittstellen DVI und HDMI zur geschützten Übertragung von Audio- und Video-Daten.

Was ist eigentlich SDTV?

SDTV steht für Standard Definition Television und ist ein Sammelbegriff für Fernseh- bzw. Videonormen, deren Auflösungen geringer sind als bei HDTV (siehe nächster Absatz). Die drei gängigen Fernsehnormen sind NTSC, PAL und SECAM. Die in Europa verbreitete PAL-Norm sendet digital meist mit einer Auflösung von 720 x 576 Pixel und einer Bildfrequenz von 50 Hertz. Die in den USA und Japan verwendete NTSC-Norm sendet digital meist mit 720 x 480 Pixel und einer Bildfrequenz von 60 Hertz. Vorbespielte Datenträger in SD-Auflösung wie die DVD oder Videospiele für die PS2 und Xbox richten sich in der Regel nach diesen Auflösungen/Bildfrequenzen.

Was ist eigentlich HDTV?

HDTV steht für High Definition Television und ist ein Sammelbegriff für Fernseh- bzw. Videonormen, deren Auflösung über denen von SDTV liegt. Die gängigen HDTV-Auflösungen sind derzeit 1.280 x 720 und 1.920 x 1.080 Pixel. Die von den Fernsehanstalten verwendeten Bildfrequenzen orientieren sich am SDTV-Standard. Sprich, in NTSC-Ländern wird hochauflösendes Fernsehen in 60 Hertz, in PAL-Ländern hingegen in 50 Hertz ausgestrahlt. Vorbespielte Datenträger mit HD-Inhalten werden in der Regel in allen Ländern mit 60 Hertz ausgegeben. Bei Blu-ray-Filmen gibt es zusätzlich die kinogerechte 24p-Ausgabe (siehe Kasten rechts).

Was bedeuten Interlaced und Progressive?

Interlaced und Progressive bezeichnen Verfahren, wie ein Videosignal aufgenommen, gesendet bzw. auf einem Datenträger gespeichert wird. Das Interlaced-Verfahren überträgt nur Halbbilder (man lässt abwechselnd die Hälfte aller Bildzeilen aus) und stammt aus den Anfangstagen der Fernsehentwicklung – es wurde seinerzeit eingeführt, um Bandbreite zu sparen. Alle SDTV-Fernsehnormen verwenden das bei uns Zeilensprung genannte Verfahren. Selbst bei HDTV lebt der Zeilensprung aufgrund von Rückwärtskompatibilität und eingeschränkten Bandbreiten weiter.

Das Progressive-Verfahren überträgt hingegen immer das volle Bild (daher auch Vollbild-Verfahren genannt) und vermeidet sämtliche Probleme des Zeilensprung-Verfahrens. Dafür wird eine höhere Bandbreite und moderneres Kamera-Equipment benötigt. Filme werden in der Regel im Progressive-Verfahren aufgezeichnet, Konzerte und Dokumentationen häufig noch im Interlaced-Verfahren. Die Kürzel 'i' bzw. 'p' nach der vertikalen Auflösungsangabe geben das Verfahren an: 576i (DVD-Format), 720p (HD-Ausstrahlungsnorm von ARD & ZDF), 1080i (HD-Ausstrahlungsnorm von RTL und Premiere) oder 1080p (Videonorm von Filmen auf Blu-ray). Unabhängig vom Eingangssignal zeigen alle Flachbild-Fernseher ein Progressive-Bild. Eine Interlaced-Wiedergabe gibt es nur bei Röhrengeräten.

HD ready

HD ready 1080p

Geräte, die die offiziellen EICTA-Logos tragen, müssen bestimmte Mindestkonfigurationen erfüllen.

Was bedeutet HD ready?

"HD ready" ist ein Anfang 2005 von der EICTA (European Information, Communications and Consumer Electronics Industry Technology Association) geschaffenes Siegel, das eine Mindestkonfiguration für HDTV-Equipment ausweist. Die Kriterien wurden aber von der Technik überholt und das Siegel verlor schnell an Bedeutung (alle Geräten hatten es). Deshalb führte die EICTA Mitte 2007 ein zusätzliches Label "HD ready 1080p" ein. Ein Gerät mit diesem Label muss unter anderem über eine native Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixel verfügen und 1080p-Signale mit 50, 60 und 24 Hertz akzeptieren. Doch zu diesem Zeitpunkt hatten viele Hersteller bereits eigene Labels eingeführt und das neue EICTA-Logo konnte sich nie auf breiter Front durchsetzen. *cs*





Logos wie diese wurden von den Herstellern entworfen und haben keinerlei Verbindlichkeit.

Venetica So entsteht ein Spiel

Ob Laufen, Kämpfen oder mit den Augen rollen – die Animation erweckt Standbilder zum (bewegten) Leben.

TEIL 3
LAUFEN LERNEN – DIE ANIMATION

Die Eckpfeiler aus Story, Charakteren und Titel des Spiels sind gesetzt (M! 06/09), das künstlerische Konzept steht (M! 07/09). Eine gute Geschichte in einem Videospiel erzählt sich aber nicht rein durch Standbilder und Artworks – Animationen und Emotionen müssen her. Hierfür ist die Character Animation zuständig, die sich mit der aufwändigen Darstellung von Bewegungsmustern von Videospielfiguren befasst. Bei rund 200 Charakteren wie Helden, Kreaturen oder Bossmonstern in "Venetica" wäre die individuelle Ausarbeitung jeder Animationsphase einer jeden Figur eine (unbezahlbare) Sisyphus-Arbeit, die Entwickler setzen daher auf eine technische Lösung: das Conversation-System. Hier werden verschiedene Gesten und Mimiken kombiniert und gegenseitig überlagert, so dass im Zusammenspiel eine neue Animation entsteht. Als Hilfsmittel fungiert eine Art Bibliothek, in der sämtliche bereits gefertigten Animationen (Gesichtsausdrücke, Posen oder Körperbewegungen) gespeichert sind.

Bewegliches Skelett

Jede zu animierende Figur wird zunächst als Rig (vergleichbar mit dem menschlichen Skelett) dargestellt, das aus hierarchisch miteinander verknüpften Objekten (sinnbildend den 'Knochen') besteht. Darüber wird das "Mesh" bzw. die "Skin" gespannt, d.h. die texturierte Oberfläche, die wir Spieler als Gesicht oder Körper(-form) wahrnehmen. Jeder Eckpunkt der Skin ist mindestens mit einem Knochen verbunden, so dass sich die Oberfläche der Charaktere entsprechend der Knochenstellung mitbewegt. Wird beispielsweise ein Arm angewinkelt, muss nicht noch separat die Bewegung der Haut animiert werden, dies geschieht automatisch. Diese Skelettdeformation ist zudem die Grundlage für praktisch jeden kommerziellen 3D-Animationsfilm. Diverse zusätzliche Verknüpfungen, die sogenannten "Animations-Controller", steuern daneben, wie genau sich diese Objekte untereinander beeinflussen. Auch hier ein Beispiel: Wird ein Auge animiert, bewegen sich die Augenlider automatisch zu einem bestimmten

Gesichtsanimationen

Deck 13 nutzt für die Gesichtsmimik 19 animierte Objekte, um Augen, Lider, Brauen, Lippen sowie Mundwinkel separat zu bewegen – sogar Lach- und Zornesfalten sind sichtbar. Die vielen verschiedenen Gesichtsposen sollen die Gefühlslage der über 200 Charaktere im Spiel verraten, die dadurch menschlicher und damit glaubhafter erscheinen. Ob zornig, fröhlich oder unsicher – jeder denkbare emotionale Ausdruck ist animierbar. Die Gesichtsanimationen sind neben Story, Musik und allgemeiner visueller Darstellung ein weiterer Baustein, Gefühle beim Spieler zu wecken. "Wenn der Spieler emotional in die Handlung einbezogen wird, ist auch sein Anreiz größer, bestimmten Charakteren zu helfen, sie zu beobachten oder sie zu verabscheuen", erklärt Lead-Animator Gregor Weiß. Übrigens sind laut Gregor die Augen der Charaktere die wichtigste Partie der Charaktere, denn allein darüber lässt sich so gut wie jede menschliche Emotion ausdrücken. Die realistische Darstellung eines Auges ist jedoch maximal kompliziert, da selbst kleinste Reaktionen des Auges vom Betrachter wahrgenommen und beurteilt werden – das bedeutet entsprechenden Aufwand für die Animations-Abteilung. "Ein menschliches Auge realistisch darzustellen, ist die größte Herausforderung für einen 3D-Artist oder Animator überhaupt", wie Gregor bestätigt.







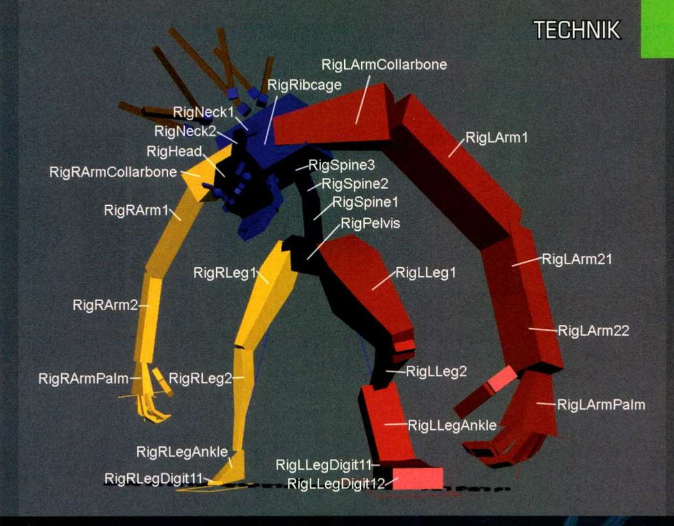

Faktor mit – das wirkt lebensechter. Besondere Monster wie der in "Venetica" storyrelevante, vierarmige Lector erfordern besondere Animationen. Deck 13 nutzt die prozedurale Animation, um flüssige Bewegungsabläufe bei Kreaturen mit mehreren Armen und Beinen zu gewährleisten. Das prozedurale System ist als kinematische Kette zu verstehen, bei der mehrere Glieder hintereinander durch Gelenke verbunden sind und anhand von verschiedenen Parametern und Animationskurven automatisch gesteuert werden. Wird die Lage des letzten Gliedes wie etwa ein Fuß bewegt, so verändert sich entsprechend die Winkelstellung der damit zusammenhängenden Gelenke, sprich das ganze Bein – und das nach einmaliger, aber aufwändiger Animationsphase weitgehend automatisch. Deck 13 nutzt dieses Animationssystem vor allem für Walk Cycles, also komplexe Bewegungen wie das Herunterlaufen einer Treppe. Ziel ist, ein komplexes Bewegungsmuster möglichst einfach zu steuern. Die sogenannten Footprints (Fußstapfen) werden dabei automatisch so angepasst, dass sie beispielsweise den Kurven eines Pfades korrekt folgen. Der Vorteil dieser Technik: Ungenaues Auftreten eines Fußes auf dem Boden oder sogenanntes "Sliding", das Herumrutschen von Charakteren auf dem Boden, passiert nicht. Zudem lässt sich mit der prozeduralen Animation die gesamte Bewegung entlang des Pfades mit einigen wenigen Parametern grundlegend verändern: schnelle Schritte, lange Schritte, Rennen, Humpeln oder langsames Laufen, das in Rennen übergeht, sind mit wenigen Einstellungen möglich.

Nicht alles ist möglich

Die Grenzen der Animationskunst sind eng verbunden mit den sprichwörtlichen Grenzen, die der Leveldesigner setzt. Die Schwierigkeit der Character-Animation liegt grundsätzlich darin, alle Handlungsmöglichkeiten des Spielers zu berücksichtigen. Da man in einem Videospiel die Hauptfigur selbst steuert, eröffnen sich im Grunde unzählige Optionen, wie man sich verhalten kann: "Wenn man die Charaktere glaubhaft erscheinen lassen möchte, müssten sie auf alles, was der Spieler tut, angemessen reagieren, und umgekehrt", klärt Lead Animator Gregor Weiß auf. Der dahinter steckende Aufwand und die Kosten sind immens. Doch selbst einem Spiel wie "Grand Theft Auto IV" mit einem Hundert-Millionen-Budget sind Levelgrenzen gesetzt, weshalb Großproduktionen wie "Call of Duty" oder "God of War" dem Spieler eher wenig erlauben, dies dafür umso imposanter präsentieren. Dass in einem Videospiel de facto nicht alles möglich ist (an der Realität gemessen sogar sehr wenig), sollten kleinere Produktionen daher sportlich nehmen und zu ihrem Vorteil wandeln: "Vieles bleibt auf der Strecke und das zerstört die Glaubwürdigkeit der Charaktere, macht aber auch manchmal den Charme eines Videospiels aus", ermutigt Gregor.

Der Animator ist auch an den Filmsequenzen und den Cutscenes, die die imposanten Bosskämpfe (Kasten rechts) begleiten, wesentlich beteiligt. Für alle besonderen Zwischensequenzen, die bei Deck 13 stets direkt in Spielegrafik umgesetzt werden, läuft die Ausarbeitung wie bei der Produktion eines modernen Kinofilms: In einer kleineren Gruppe werden die Details diskutiert und das Storyboard entwickelt, das die einzelnen Bewegungen und Kameraeinstellungen erfasst. In einem Animationsprogramm erstellt man eine Vorabversion, die im Anschluss zur Feingestaltung beim Animator landet. In die Cutscenes wird viel Arbeit investiert und insbesondere auf die Gesichtsanimation geachtet (Kasten links). Denn gerade hier kann dank flüssig-realistischer Animation und sauberer Schnitte die größte Emotionalität und Dramatik erzeugt werden. Somit ist der Animator auch für den Spielspaß zuständig. *pu*

SO GEHT'S WEITER
09/09 » Game-Engine – Die Technik
10/09 » Fäden ziehen – Content-Integration





Kampfanimation – oder: nach links und rechts geprügelt.
Lead-Animator Gregor Weiß (Bild unten) ist verantwortlich für die Bewegungsabläufe in "Venetica" – darunter auch die vielfältigen Kampfanimationen. Denn jeder Gegner verhält sich entsprechend dreier Parameter: die getroffene Körperseite, die erlittene Kampfattacke und die Waffengattung, die der Held nutzt. Ein Schlag nach rechts in die Armbeuge (zweites Bild oben) lässt den Obermotz realistisch einknicken. Ein Blick ins Innere des Bossmonsters verrät, wie das möglich wird (oberstes Bild). Jeder Charakter besteht aus vielen Einzelteilen (Rigs), die sich wie Gliedmaßen zusammensetzen und miteinander durch 'Animations-Controller' verbunden sind. Ein Treffer in die Gelenke führt so automatisch zu einem Einsacken des Gegners. Ähnlich funktionieren die Kampfanimationen bei kleineren Gegnern: Ein Hieb von links schleudert diese nach rechts. Vier dieser Richtungen sind standardisiert: oben, unten, links und rechts.



Stick-saurer Prügelfan

› Was Mad Catz im letzten halben Jahr abgezogen hat, grenzt an Verarschung der Kunden. Grund dafür ist die ständige Terminverschiebung für den Tournament Edition Fightstick zu "Street Fighter IV". Seit der Veröffentlichung des Spiels warte ich auf diesen Fightstick, aber nichts passiert. In den USA gab es am Anfang eine kleine Menge zu kaufen, welche natürlich sofort vergriffen war. Auch die zweite Auslieferung in den USA und Großbritannien war schnell vergriffen. Ähnlich verhält es sich mit den Fightpads, die eine sehr gute Alternative zum Microsoft-Controller darstellen.

Auf Anfrage bei Mad Catz kam noch nicht einmal eine Antwort. Mir kann keiner erzählen, dass die Teile zur Fertigung ganz plötzlich weltweit ausverkauft sein sollen. Immerhin kann man jederzeit alle Bauteile, die Mad Catz benutzt, im Spezialhandel kaufen. Anders gesagt: Mad Catz macht anscheinend eine Zwangsverknappung, um die Nachfrage entsprechend hoch zu halten. Dies kommt natürlich den Händlern zugute, die teilweise horrende Preise verlangen. 250 Euro und mehr sind bei eBay keine Seltenheit.

Durch eine derartige Politik vergrault man eher potenzielle Kunden, als dass man sie gewinnt. So bin ich auch der Meinung, das Microsoft und Sony die Lizenz für den Einsatz des Sticks an Xbox 360 und PlayStation 3 entziehen sollten. Immerhin wirft das Ganze auch einen entscheidenden schlechten Eindruck auf diese Firmen.

Mit diesem Frust bin ich sicherlich nicht alleine, was mir mancher Fan von "Street Fighter", "Soulcalibur" oder "Virtua Fighter" bestätigt hat. Schon bald werden wohl noch frustrierte "Tekken"-Spieler hinzukommen. Eine Alternative zu diesem Stick aus dem Hause Mad Catz gibt es für mich nicht. Einzig der Hori Pro EX Stick wäre eine gute Alternative. Dieser ist ebenfalls ausverkauft und zudem mit knapp 200 Euro auch nicht günstiger.

bendermac, via E-Mail

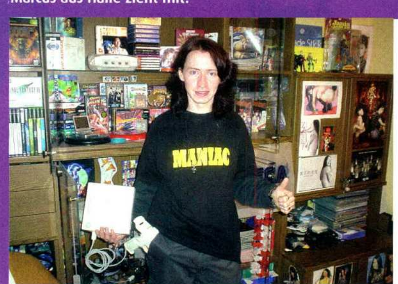
Mit böswilliger Verknappung hat das nichts zu tun. Mad Catz beziehungsweise der deutsche Vertriebspartner Saitek wurde von der Nachfrage geradezu überwältigt. Doch es gibt Hoffnung für alle Prügel-Fans. Zum einen bieten englische Händler derzeit das Zubehör an (z.B. Amazon.co.uk), zum anderen teilte uns Saitek auf Anfrage mit, dass die Tournament Edition des Arcadesticks ab Mitte Juli verfügbar sein soll, und zwar für beide Systeme. Die weiße Standard-Edition ist momentan auf Lager und Fightpads sollen noch in diesem Monat verfügbar sein. Nachschub folgt erst wieder im August.

Weltraum-Epos gesucht!

› Es macht mich traurig, dass es heutzutage keine Weltraum-Shooter mehr gibt. Seit dem seligen "Wing Commander" und den "Colony Wars"-Zeiten ist mir keines mehr bekannt. Dabei gäbe es doch gerade mit den Konsolen der neuen Generation atemberaubende Grafikmöglichkeiten. Ich bin nicht gerade ein Online-Spieler – schon aus Zeitgründen nicht – und für mich sorgt außerdem die Story für die nötige Motivation, ein Spiel bis zum Abspann voranzutreiben, um mich dann am Outro zu ergötzen.

Zockerbude des Monats

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Michael Blumberg outet sich als sammelnder Daddel-Dad und Sohnemann Marcus aus Halle zieht mit.





Fast 20 Jahre Zockerleben hat Marcus Blumberg bereits auf dem Buckel, und betrachtet man die Spielerkarriere seines Vaters Michael, so ist das nicht verwunderlich. Der hält nämlich noch heute seinen 1987 erstandenen Atari 800 XE in Ehren, auf dem der Filius als kleiner Bub "Zorro" von Data East spielte. Daran kann sich Marcus selbst zwar nicht mehr erinnern, dafür weiß er, dass der Papa mit dem ersten Westgeld nach der Wende einen Amiga 500 besorgte.

Mittlerweile haben sich einige Konsolen zur Sammlung der beiden gesellt, doch Marcus' Herz gehört den Sega-Maschinen: Nach Master System und Mega Drive folgte der Saturn, dem Marcus erst den Rücken zuwandte, als bloß noch lieblose Automatenumsetzungen erschienen. Zur PlayStation gelangte Marcus über den berühmtesten Ego-Shooter aus dem Hause id Software. Die düstere Atmosphäre der Space-Marine-Action zieht ihn selbst heute noch in ihren Bann.

1.000 DM verschlang die Rückkehr zu Sega, als Marcus eine Import-Version der Dreamcast-Konsole erblickte – dabei hatte der Händler nicht einmal ein RGB-Kabel, doch Marcus schloss den weißen Kasten trotz anfänglicher Schwarz-Weiß-Grafik sofort in sein Herz. Informationen rund um Videospiele beschafft er sich eigenen Angaben zufolge in der MAN!AC – und das schon seit 1994.

Marcus' erste MAN!AC: In Ausgabe 11/94 berichteten wir über die Video-CD als neues Speichermedium und begaben uns auf die Suche nach Fatalities sowie geheimen Kämpfern eines mittlerweile beschlagnahmten Prügelspiels.



Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Aber mit mehreren Kumpels im Jagdgeschwader irgendwelche Alienschiffe aus dem Weltraum zu ballern, hätte schon was. Gibt es denn irgendein Lebenszeichen dieses Genres in näherer Zukunft?

Andreas, via E-Mail

Vor zwei Jahren erschien "Project Sylpheed" für die Xbox 360, doch das bot keinen Mehrspieler-Modus. "Star Trek: Legacy" hingegen ist nicht gerade eine Spielspaßperle. Auf absehbare Zeit ist in diesem Genre nichts geplant.

Awesome Flash-Videos

In der letzten Ausgabe hattet Ihr einen Bericht über Flashgames, wo Ihr auch auf lustige Flashfilme hingewiesen habt. Ich weiß nicht, ob Ihr schon die von Egoraptor kennt. Das ist ein amerikanischer Flashfilme-Macher, der in den Staaten schon eine kleine Berühmtheit ist. Er veräppelt viele bekannte Games und seine Fans übersetzen die Filmchen in fast jede Sprache. Auch die deutschen Versionen sind alle gelungen. Seine Flashfilm-Reihe nennt er immer 'Awesome'. Alle deutschen Clips findet man auf YouTube, die englischen Originale sind auf seiner Homepage http://egoraptor.net. Schaut sie mal an, besonders erwähnenswert finde ich:

1. Resident Awesome 4
2. The Legend of Awesome
3. Metal Gear Awesome
4. Shadow of the Awesome
5. Awesome Fantasy VII

Mark Albrecht, via E-Mail

Natürlich kennen wir die Awesome-Filme! Praktikant Tim hat uns erst letztens wieder ein paar davon ans Herz gelegt. Alle, die davon noch nichts gesehen haben, bekommen mit unten stehendem Bild einen ersten Eindruck vom Stil der Clips.



UPDATES & ERRATA

Errata: "Einleitungsblabla" in mehrfacher Wiederholung war alles, was wir im Inhaltsverzeichnis der letzten Ausgabe zum Thema "Uncharted 2: Unter Dieben" zu sagen hatten – da ist uns leider der Vorlagentext durchgerutscht.
Errata: Namenswirrwarr mal zwei: Sowohl im Preview zu "Silent Hill: Shattered Memories" als auch bei "Read Dead Redemption" schlich sich ein falscher Name ein: Der Game Director des Horror-Spiels heißt nicht Matt, sondern Mark. Der Held der Western-Action heißt John Marston und nicht James.
Errata: Noch mehr Durcheinander gab es in der "Assassin's Creed 2"-Vorschau. Dort wurden die oberen beiden Bilder im Kasten auf Seite 29 vertauscht, was angesichts der fulminanten Grafik des Spiels kaum jemandem aufgefallen sein dürfte.
Errata: The Dark Spire ist ein DS-Spiel und kommt nicht für PS2.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

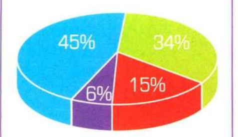
Welcher Konsolenhersteller hatte dieses Jahr auf der E3 die Nase vorn?

A Microsoft natürlich.

B Keine Frage: Sony rockt.

C Nintendo, dank geballter Mario-Power.

D Ich fand alle Präsentationen enttäuschend.



Nintendo DSi on Tour



Als ob es auf der E3-Messe nicht schon genug zu daddeln geben würde, packten die beiden M!-Reisenden Olli und Matthias den DSi ins Gepäck, um im Flieger zu zocken bzw. in den Hallen Schabernack zu treiben. Während sich Olli auf der Veranstaltung die gar grässliche Hasengrippe einfing (Bildbeweis unten) und von den Spielen voll krass begeistert war (Foto rechts), musste Matthias am Abreisetag für seinen Kaufwahn büßen (Bilder oben). Sein eigentlich 25 Kilogramm schwerer Koffer fühlte sich an, als ob eine Ladung Pflastersteine zwischen all den (später nicht verzollten) neuen Spielen liegen würde.





Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Bernd & das Brot



2. Juni Von wegen "Die Konkurrenz schläft nicht!" Redakteurskollege Bernd Fischer von der Gamepro übt sich auf dem Flug nach London in Zen-Meditation, hört zugleich Musik und bewacht hartnäckig sein Wurstbrötchen – das ist wahres Multitasking! Daran sollte sich Michael eine Scheibe abschneiden, der während des Fluges nur aus dem Fenster guckte.

Servus, Thomas

29. Mai

Nach fast sechs Jahren MAN!AC- bzw. M!Games-Zugehörigkeit hat uns Rennspiel-Fanatiker Thomas Ende Mai verlassen, um sich neuen Tätigkeitsfeldern zu widmen. Vermissen werden wir nicht nur seinen trockenen Humor und sein (die DVD-Deadline-Phase ausgenommen) lammfrommes Wesen, sondern auch die unzähligen Monty-Python-Zitat-Wettstreite, die er sich mit anyMAN!AC-Mastermind Max lieferte. Thomas war nicht nur Herr über MAN!AC-DVD und Technik-Rubrik – kein "Gran Turismo"-, "Metal Gear"- oder "Silent Hill"-Artikel wurde ohne seine fachkundige Prüfung gedruckt. Herzlichen Dank an dieser Stelle für die unzähligen Layout- und Photoshop-Kniffe, die er seinem Kollegen Matthias beigebracht hat. Thomas, wir wünschen Dir für Deine private und berufliche Zukunft nur das Beste!



Thomas' beste anyMAN!AC-Rollen: Der verwirrte Rennfahrer in TS-Rally, der hammerharte Tester in unserer Tool-Time-Hommage und die Wache im "Twin Sepps"-Film.

Praktikanten-Power

Mai & Juni



Bereits seit Mai versorgt SNK-Fan Tim (links) die Redaktion mit Beat'em-Up- und Nippon-Fachwissen, leistet bei Tests oder Reportagen wertvolle Hilfestellung und lässt sich auch von Matthias' und Michaels doofen Kommentaren ("'Castlevania' macht doch keinen Spaß.") nicht aus der Reserve locken. Dafür ärgert er sich, dass er auf dem Foto keines seiner geliebten Gamershirts trägt. Ganz frisch in der Redaktion angekommen ist Andi (rechts) – Jump'n'Run-Liebhaber, Ärzte-Hörer, Vegetarier und Abiturient in spe. Noch Fragen?

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

"Irgendwelche Einwände, Lady?" Commander Adam ist die einzige Person im "Metroid"-Universum, die Kopfgeldjägerin Samus Aran mit dem Spitznamen Lady ansprechen darf.

Just Say inferNO





Zocker, fahrt zur Hölle!

2. Juni

Wir haben gestaunt und noch mehr gelacht, als am zweiten E3-Tag ein Grüppchen aufgebrachter Christen gegen EAs Hack'n'Slay "Dante's Inferno" protestierte. Die S.A.V.E.D. (Salvationists Against Virtual and Eternal Damnation) betitelte Organisation wetterte ob der im Spiel praktizierten Techniken: Da werden (angeblich ungetaufte) Babys zerhackt, Menschen auf Knopfdruck verdammt und Feinde von der Kraft des Kreuzes attackiert. Mit ins Megaphon geplärrten Slogans wie "Das Kreuz ist keine Waffe", "In der Hölle gibt es keinen Neustart" oder "Unser High Score liegt im Himmel" machte sich die Truppe für ihr Anliegen stark, gleichzeitig aber auch Werbung für das Spiel – die Online-Medien berichteten fleißig. Schließlich gab EA zu, dass die Aktion lediglich ein Marketing-Gag war – ein überaus gelungener und professionell inszenierter, wie wir meinen.

Der brütale E3-Block

1. Juni

Gedankenlos hatte Matthias sein rot-schwarzes E3-Heftchen, in das er brav alle Spieleindrücke schrieb, mit einem "Brütal Legend"-Aufnäher (zum Aufkleben – welch ein Unfug) verziert. Schon beim nächsten Termin sprach ihn ein Journalistenkollege auf die Herkunft des "Brütal Legend"-Blocks an. Eric Nofsinger, Kreativkopf des Wii-Shooters "The Conduit" reagierte beim Interview ähnlich: "Wow, was für ein cooler Notizblock". Auch ihm musste Matthias die Wahrheit beichten: alter Block + billiger Aufkleber = verdammt hipper "Brütal Legends"-Block.



AHOI!

Wir haben in Ubisofts Strategieschönheit "ANNO: Erschaffe eine neue Welt" viele Schätze gehoben und verlosen vier prall gefüllte Truhen:

2x DS-Paket (DS-Spiel "ANNO: Erschaffe eine neue Welt", Chili-Dose, T-Shirt, Tasse)

2x Wii-Paket (Wii-Spiel "ANNO: Erschaffe eine neue Welt", Chili-Dose, T-Shirt, Tasse)

Seefahrer beantworten folgende Frage:

In welchem Jahr spielt "ANNO: Erschaffe eine neue Welt"?
A: 1202
B: 1303
C: 1404

Stichwort: Seefahrer

STROMSCHLAG

In Zusammenarbeit mit Sony zucken Blitze – und das gleich dreimal. Zum Actionfest "inFamous" verlosen wir drei geladene Pakete, je bestehend aus:

- **"inFamous"-Spiel für PS3**
- **Plasmakugel (leuchtet bei Berührung plus Sound)**
- **"inFamous"-Aufnäher**

Superhelden wissen, wie der Entwickler von "inFamous" heißt:
A: Licker Hit
B: Sucker Punch
C: Swallow Kick

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

Stichwort: Superheld

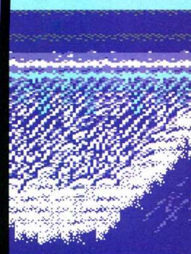
Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 3. August 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



HELD ON TOO LONG. 0:45 2531







Lange vor Tony Hawk und Dave Mirra traten Trendsportler beim Heimcomputer-Sechskampf an – M! geht auf Spurensuche.



Als Trendsportspiel-Pionier erlaubte es "California Games" Zockern, sich mit Skateboard, BMX-Rad, Surfbrett, Rollerskates, Footbag und Frisbee auszutoben – ganz komfortabel im heimischen Sessel und eingerahmt von entspannender, sonnendurchfluteter Pixel-Atmosphäre.

"California Games" war eine gezielte Änderung des vorher auf Olympia fokussierten Konzepts der Epyx-Sportspiele, wie Programmierer Chuck Sommerville erklärt: "Trendsportarten kamen langsam auf und Epyx hatte die Idee, einige davon für eine neue 'Games'-Episode zusammenzustellen." Chuck sagt, dass die Entwicklung der Epyx-Sportspiele "wie die Arbeit an einem Fließband" war, "California Games" aber frischen Wind in die Sache brachte: "Von den Zwängen traditioneller Sportarten befreit zu sein, gab uns jede Menge Spielraum und wir konnten anstellen, was wir wollten."

Die Auswahl der besten Disziplinen war der Knackpunkt: "Wir trafen uns zur Ideensammlung und loteten aus, was mit der vorhandenen Hardware machbar war, was uns davon interessant erschien und was einfach spaßig wäre", erinnert sich Chuck. "Wir hatten eine Tafel, auf der jede Menge Sportarten aufgeschrieben wurden", sagt Kevin Furry, ein weiterer Programmierer. "Wir wählten einige Disziplinen aus, weil sie gut zu Marketing-Kampagnen passten. Einige sollten auch Mädchen ansprechen und bei den meisten dachten wir einfach, dass sie als Computerspiel gut funktionieren würden."

Teamwork und Einzelarbeit

Jede Disziplin wurde von dem Programmierer entworfen, der für die technische Umsetzung zuständig war. Wie immer setzte sich Epyx von der Konkurrenz durch die intuitive und überlegte Steuerung ab, die das sonst übliche Joystick-Rütteln und Knöpfchenhämmern außen vor ließ. "Unser Ziel war es, möglichst einfache Kontrollen zu finden. Wenn man nicht einfach den Joystick nehmen und sofort Spaß haben kann, hast Du kein tolles Spiel entwickelt", sagt Kevin. "Aber wir mussten viel Aufwand betreiben, um funktionierende Steuerkonzepte zu finden. Wir probierten gegenseitig unsere Entwürfe aus und gaben unsere Einschätzungen ab. Chuck hat einmal eine komplette Konzeption verworfen, weil sie sich einfach nicht richtig anfühlen wollte."

Für Chuck ist das 'Gefühl' eines Spiels entscheidend: "Als ich an der Ruder-Disziplin von 'Summer Games II' arbeitete, wollte ich einen Tempo-Eindruck vermitteln, aber keinen 'Joystick-Killer' entwickeln. Deshalb habe ich eine Rhythmus-Abfrage eingebaut, bei der man immer schneller werden musste. Wer nicht den Takt der Animation auf dem Bildschirm einhielt, hatte keinen Erfolg. Auch in der Half Pipe von

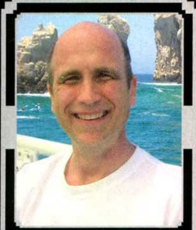








Sportliche Abwechslung in sechs Disziplinen: Roller Skates, Skateboard in der Half Pipe, Wellenreiten, Jonglieren des 'Footbags', Frisbee-Zielwerfen und BMX-Fahren – "California Games" gehört zu den großen Erfolgen der Heimcomputer-Ära.



STECKBRIEF

Name: Chuck Sommerville
Alter: 48
Damals: Programmierer bei Epyx
Heute: Direktor der Softwareentwicklung der Lightning Science Group Corporation



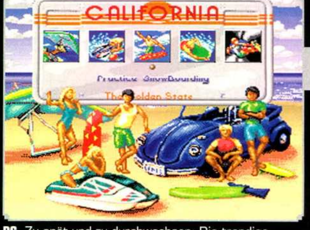
STECKBRIEF

Name: Kevin "Fuzzy" Furry
Alter: 45
Damals: Programmierer bei Epyx
Heute: Technischer Direktor der Lightning Science Group Corporation

CALIFORNIA GAMES 2

"California Games 2" war 1991 der letzte Versuch, die vergangenen glorreichen Tage von Epyx wiederzubeleben. Obwohl die Fortsetzung auf die bewährte Mischung aus Extremsport und lässiger Präsentation setzte, fand das Spiel wenige Fans.

Hauptschuld daran hatte das klobige Spieldesign, was besonders im Vergleich zum fein polierten Vorgänger auffällt. "Ich stellte ein Team zusammen, das quasi im Schnellschussverfahren daran arbeitete. Aber damals war Epyx bereits so gut wie erledigt", erklärt Kevin Furry und fügt hinzu, dass vieles im Spiel auf Basis "eines Treffens mit jeder Menge Bier" entworfen wurde, welches darin gipfelte, dass "das niedliche Grafikermädel" die Auswahl der Disziplinen treffen durfte. "Aber das wahre Problem war, dass wir einfach kein Geld und keine Leute für "California Games 2" hatten", so Kevin. "Es wurde alles zu Hause nach der Arbeit programmiert und war daher lange nicht so gut, wie es hätte werden können."



PC Zu spät und zu durchwachsen: Die trendige Fortsetzung konnte Epyx nicht mehr retten.

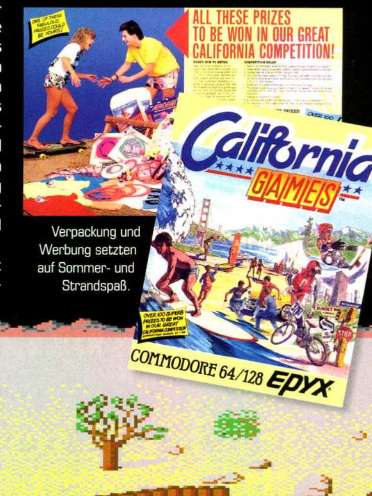
'California Games' geht es darum, den Takt einzuhalten und auf die Bewegung der Spielfigur zu achten. Dazu kam noch das Knopfgedrücke, um Tricks auszuführen." Kevin bevorzugte ebenfalls eine bedächtige Herangehensweise, bei der Joystick-Bewegungen mit realen Vorgängen verknüpft wurden. "Um zu laufen, würdest du den Knüppel von links nach rechts bewegen. Ein Rollerskate-Schwung braucht aber länger und kreisförmige Bewegungen", sagt er. "Das Ziel war ein Eingabeschema, das mit etwas Können richtig bedient werden konnte und dem Spieler Verbesserungsmöglichkeiten eröffnete, sobald er es gelernt hatte."

Spaß und Schweiß

Manchmal taucht das gute alte Draufloshämmern doch auf – wie bei den BMX-Rennen, in denen das Radeltempo durch flottes Knopfdrücken beibehalten wird. "Gelegentlich machte es uns einfach Spaß, Joysticks zu ruinieren", gibt Kevin grinsend zu. "Wir wollten die Spieler ins Schwitzen bringen. Das kann den 'Sport-Charakter' eines Spiels unterstützen."

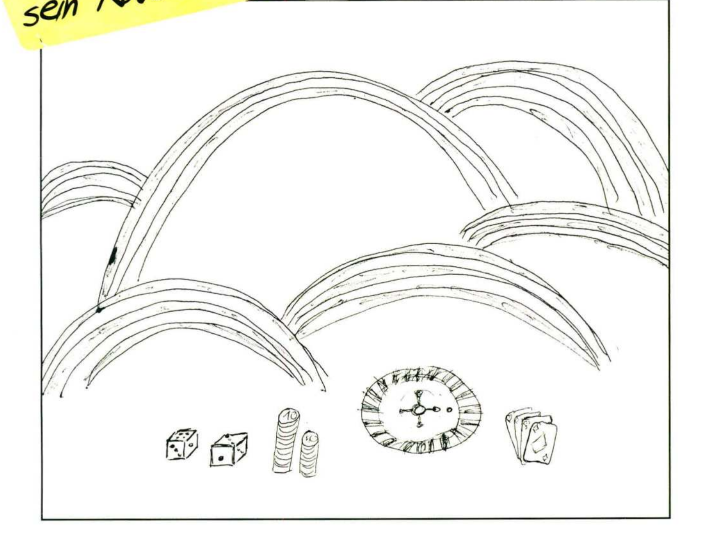
"California Games" wurde vor allem auf dem C64 zum Erfolg, die "Games"-Serie verlor danach aber ihren Glanz. Während Chuck meint, dass "das Genre sich einfach überlebt hat", denkt Kevin, dass Epyx zu selbstzufrieden wurde: "Man glaubte, das Geheimrezept für die Hit-Entwicklung gefunden zu haben. Irgendwer bildete sich ein, man bräuchte einfach nur mehr Nerds einzustellen und würde damit automatisch den Erfolg steigern..." Außerdem erinnert er sich daran, dass das gleiche Marketing-Team, das "California Games" mit Begeisterung unterstützte, später einen noch zukunftsweisenderen Titel ablehnte – "Thrill Sports". "Unser Entwurf kam 15 Jahre vor allen anderen, aber das Marketing hielt die Idee für bescheuert. Wir hätten Disziplinen wie Body Surfing, Fallschirmspringen und Bungee Jumping eingebaut!"

Aber verpasste Gelegenheiten mindern nicht den Erfolg von "California Games". "In den 80er-Jahren waren Spieleentwickler wie Buchautoren. Wir hatten Spaß und Freiheiten, wir bestimmten, was und wie wir etwas machten", sagt Kevin. "'California Games' hat großes Stehvermögen und wird für immer funktionieren – das Konzept und die Dynamik sind zeitlos." *gr/us*



Verpackung und Werbung setzten auf Sommer- und Strandspaß.

Dem Schmid sein Rätsel



Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – auch diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 28. Juli eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 06/09:
Tiger Heli

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **09/09** erscheint am Freitag, den **31. Juli 2009**

- **Aliens vs. Predator**
- **Dead to Rights Retribution**
- **Singularity**
- **großes Erotik-Special**



Außerdem » Mafia II, Alpha Protocol, Ninja Gaiden Sigma 2, Tony Hawk: RIDE, FIFA 10, Soulcalibur: Broken Destiny, Cevat Yerli (Crytek) im Interview, The Making of Star Wars

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Craig Grannell (gr), Christoph Steinecke (cs), Stephan Freundorfer (sf), Boris Kretzinger (bk), Tim Löffler (tl), René Meyer (rm), Robert Bradl, Simon Schmid

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 65
NACHBESTELLUNG
nur im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: God of War III © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.


SUPERSTARS
RACING
V8
SUPERSTARS
G. Morbidelli
RS4
AUTO SPRINT
PIRELLI
BIOFOX
alpinestars
Audi Sport Italia
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PC DVD-ROM SOFTWARE
Black Bean
MILESTONE



Nintendo
manche wunden heilen nur, wenn man sich an den schmerz erinnert.
du schwebst in höchster gefahr!
Hilf Ashley, ihre Erinnerung zu finden, bevor es zu spät ist. Denn jetzt kommt die Fortsetzung des Nintendo DS Mystery-Hits auf Wii. Finde heraus, was wirklich an den Ufern eines geheimnisvollen Sees geschah! Decke mit der Wii-Fernbedienung Indizien auf und finde den Schlüssel zu Ashleys Verga ngenheit.
Another Code™: R
Die Suche nach der verborgenen Erinnerung
wii.com
Wii
Another Code™: R
Die Suche nach der verborgenen Erinnerung
6
PAL
Wii
Touch! Generations
www.anothercode.de
© 2009 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2009 NINTENDO